Ink Tools for Adobe Photoshop

Guía del usuario

ESKO

Contents

1. Aviso legal **4**

2. Instalar Ink Tools **6**

3. Configuración de Ink Tools **7**
3.1 Iniciar una Prueba 7
3.1.1 Iniciar una Prueba Online 8
3.1.2 Iniciar una Prueba Offline: Crear una Petición de Prueba 9
3.1.3 Iniciar una Prueba Offline: Cargar una Petición de Prueba 12
3.2 Activar su Software 13
3.2.1 Activar Online 14
3.2.2 Activar Offline: Crear una petición de activación 15
3.2.3 Activar Offline: Cargar una Respuesta de Activación 18
3.3 Utilización del License Manager 19
3.4 Utilizar una Carpeta de Datos Color Engine Personalizada 20
3.5 Seleccionar un Modo Imagen 20

4. Dónde encontrar las Ink Tools **21**

5. Sobre la Herramienta Tintas **23**

6. Sobre Photoshop **24**
6.1 Modos de Imagen 24
6.2 Capas 24
6.3 Canales 25
6.4 Gestión del Color Photoshop 25

7. Tintas de Pantalla **27**
7.1 ¿Qué son las Tintas de Pantalla? 27
7.1.1 Tintas de Pantalla y Modo Color CMYK 28
7.1.2 ¿Necesitan más de cuatro Tintas? 29
7.1.3 ¿Necesitan menos de cuatro tintas? Canales Invisibles 29
7.2 Definir y eliminar Tintas de Pantalla 29
7.2.1 El diálogo de Tintas de Pantalla 29
7.2.2 Como ver qué Tintas de Pantalla están definidas actualmente 30
7.2.3 Eliminar las tintas de pantalla 31
7.3 Importación y exportación de archivos 31
7.3.1 Tintas de Pantalla fuera de Photoshop 31
7.3.2 Compactar a Canales Directos 32
7.3.3 Pasar Canales Directos a CMYK 33
7.4 Color Engine y Precisión de Color 34
7.4.1 Tintas Color Engine 34

7.4.2 Secuencia de Sobreimpresión ... 35

8. El Filtro InkSwitch ... 37
8.1 El Diálogo de InkSwitch ... 37
8.1.1 Parámetros InkSwitch ... 37
8.1.2 Área de Visualización Previa ... 39
8.1.3 Definir Tintas de Pantalla ... 40
8.2 Como aplicar InkSwitch a una Imagen de Capas ... 41
8.3 Algunas aplicaciones de InkSwitch ... 42
8.3.1 Reducción de la cantidad de tintas en el trabajo ... 42
8.3.2 Limpieza de las separaciones para la flexografía convencional ... 42
8.3.3 Reducir sobreimpresiones ... 43

9. Viewer ... 44
9.1 Bienvenido a Viewer ... 44
9.2 La ventana Viewer ... 44
9.2.1 Navegación en la Previsualización ... 44
9.2.2 Separaciones ... 45
9.2.3 Medir las densidades de las tintas ... 46

1. Aviso legal

© Copyright 2012 Esko Software BVBA, Gante, Bélgica

Todos los derechos reservados. El material, información e instrucciones de uso contenidas aquí son propiedad de Esko Software BVBA. El material, la información y las instrucciones se proporcionan TAL CUAL, sin garantía de ningún tipo. La presente documentación no concede ni amplía ninguna garantía. Además, Esko Software BVBA no garantiza ni hace ninguna representación con respecto al uso, o a los resultados del uso del software o de la información contenida en este documento. Esko Software BVBA no será responsable de ningún perjuicio directo ni indirecto, consecuente ni accidental que pueda surgir por el uso o por la incapacidad de utilización del software ni de la información aquí contenidos.

La información contenida en la presente documentación está sujeta a cambio sin previo aviso. Es posible que se publiquen ediciones revisadas cada cierto tiempo, para reflejar dichos cambios y/o adiciones.

No se autoriza la reproducción parcial ni completa de este documento, ni su almacenado en ningún sistema de acceso a bases de datos o de almacenado, ni su publicación por ningún procedimiento electrónico, mecánico, impreso, fotocopiado, microfilmado, ni en otros posibles sistemas, sin la autorización previa por escrito de Esko Software BVBA.

Esta documentación sustituye a cualquier versión anterior.

PANTONE®, PantoneLIVE y otras marcas comerciales Pantone, son propiedad de Pantone LLC. Las demás marcas comerciales o marcas comerciales registradas, pertenecen a sus respectivos propietarios. Pantone es una filial en propiedad completa de X-Rite, Incorporated. © Pantone LLC, 2012. Todos los derechos reservados.

Este software se basa, en parte, en el trabajo de Independent JPEG Group.

Partes de este software están protegidas por el copyright © 1996-2002 The FreeType Project (www.freetype.org). Todos los derechos reservados.

Partes de este software están protegidas por el copyright 2006 Feeling Software, copyright 2005-2006 Autodesk Media Entertainment.

Partes de este software están protegidas por el copyright ©1998-2003 Daniel Veillard. Todos los derechos reservados.

Partes de este software están protegidas por el copyright ©1999-2006 The Botan Project. Todos los derechos reservados.

Parte del software incrustado en este producto es propiedad de gSOAP. Las partes creadas por gSOAP están protegidas por el Copyright ©2001-2004 Robert A. van Engelen, Genivia inc. Todos los derechos reservados.

Partes de este software están protegidas por el copyright ©1998-2008 The OpenSSL Project y ©1995-1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com). Todos los derechos reservados.

Este producto incluye software desarrollado por Apache Software Foundation (http://www.apache.org/).

Adobe, el logotipo de Adobe, Acrobat, el logotipo de Acrobat, Adobe Creative Suite, Illustrator, InDesign, PDF, Photoshop, PostScript, XMP y el logotipo Powered by XMP, son marcas registradas o marcas comerciales de Adobe Systems Incorporated en los Estados Unidos de América y/o en otros países.

Microsoft y el logotipo de Microsoft son marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation en EE.UU. y otros países.

SolidWorks es una marca comercial registrada de SolidWorks Corporation.

Partes de este software son propiedad de Spatial Corp. 1986 2003. Todos los derechos reservados.

JDF y el logotipo JDF son marcas comerciales registradas de la CIP4 Organisation. Copyright 2001 The International Cooperation for the Integration of Processes in Prepress, Press and Postpress (CIP4). Todos los derechos reservados.

El software Esko contiene el Algoritmo RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest.

Java y todas las marcas y logotipos de Java son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Sun Microsystems en EE. UU. y otros países.

Algunas partes de este software utilizan la tecnología BestTM Color Technology (EFI). EFI y Bestcolor son marcas comerciales registradas por Electronics For Imaging GmbH en la U.S. Patent and Trademark Office.

Incluye la biblioteca PowerNest de cuyo copyright y licencia es propietario Alma, 2005 – 2007.

El resto de nombres de productos son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivos propietarios.

Toda la correspondencia relacionada con esta publicación se debe enviar a la siguiente dirección:

Esko Software BVBA

Kortrijksesteenweg 1095

B – 9051 Gante

info.eur@esko.com

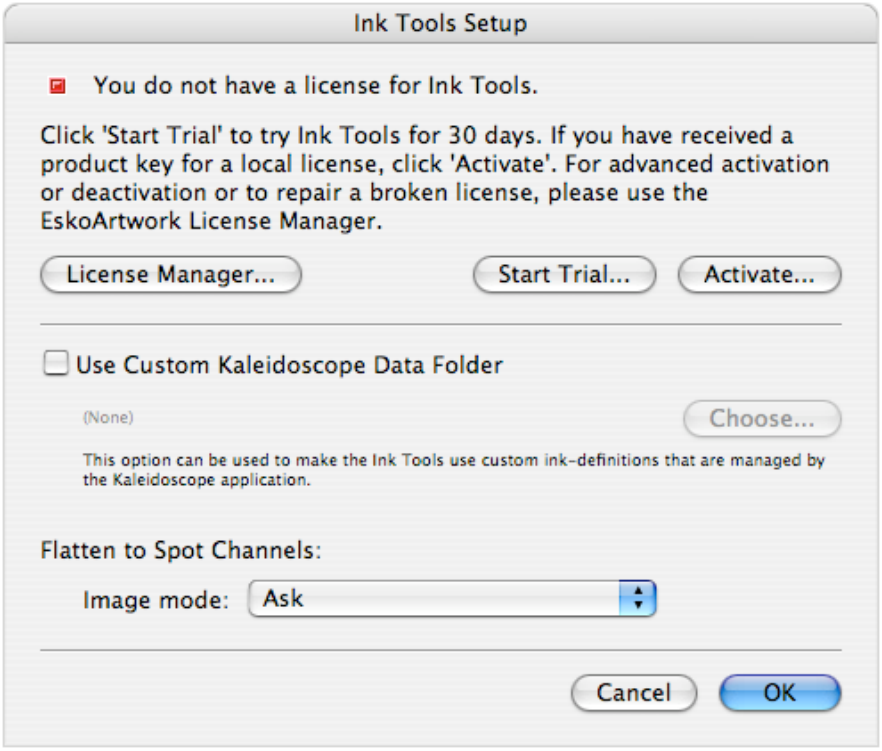
2. Instalar Ink Tools

- Abra el conjunto `Photoshop.mpkg` en el disco de instalación y siga las instrucciones de la pantalla.

Este instalará **Ink Tools** en su carpeta Plug-Ins de Adobe Photoshop® y el **License Manager** en su carpeta Aplicaciones.

3. Configuración de Ink Tools

1. Después de instalar Ink Tools, inicie Photoshop y vaya a **Archivo** > **Automatizar** > **Configurar Ink Tools...**


Ink Tools Setup
You do not have a license for Ink Tools.
Click 'Start Trial' to try Ink Tools for 30 days. If you have received a product key for a local license, click 'Activate'. For advanced activation or deactivation or to repair a broken license, please use the EskoArtwork License Manager.
License Manager...
Start Trial...
Activate...
Use Custom Kaleidoscope Data Folder
(None)
Choose...
This option can be used to make the Ink Tools use custom ink-definitions that are managed by the Kaleidoscope application.
Flatten to Spot Channels:
Image mode:
Ask
Cancel
OK

2. Tiene dos opciones de licencias para Ink Tools. Puede:
   - Iniciar una prueba de 30 días (vea *Iniciar una Prueba*),
   - Activar su licencia, si tiene una (vea *Activar su Software*).

   Nota: Si ya ha activado su licencia, pero desea modificarla o desactivarla, utilice el **License Manager**. Ver *Utilización del License Manager*.

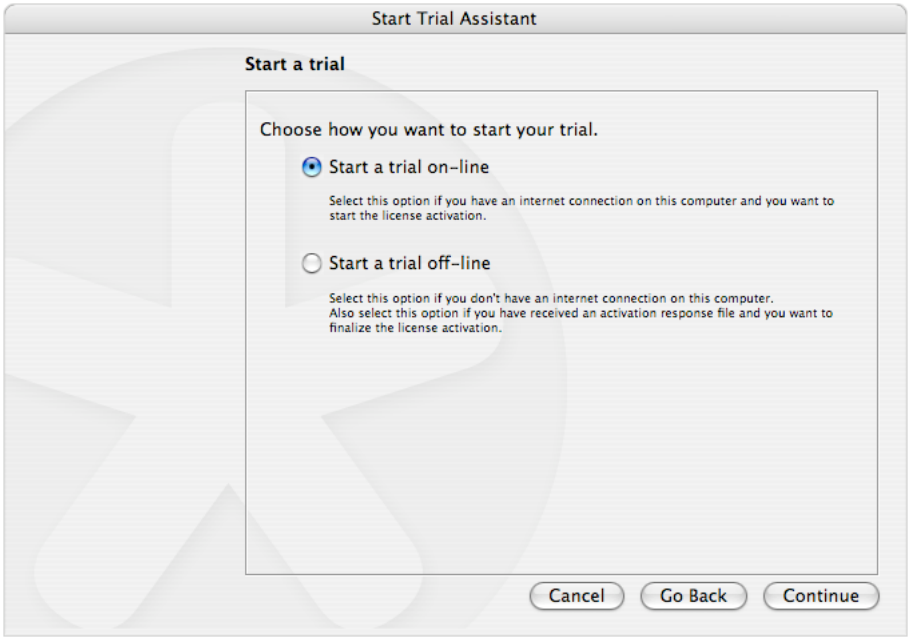
3. Elegir **Utilizar una Carpeta de Datos Color Engine Personalizada**, o no. Ver *Utilizar una Carpeta de Datos Color Engine Personalizada*.
4. Elegir el **Modo Imagen** a utilizar con la herramienta **Compactar a Canales Directos**. Ver *Seleccionar un Modo Imagen*.

3.1 Iniciar una Prueba

1. En el diálogo **Configurar Ink Tools**, haga clic en el botón **Iniciar Prueba...**.

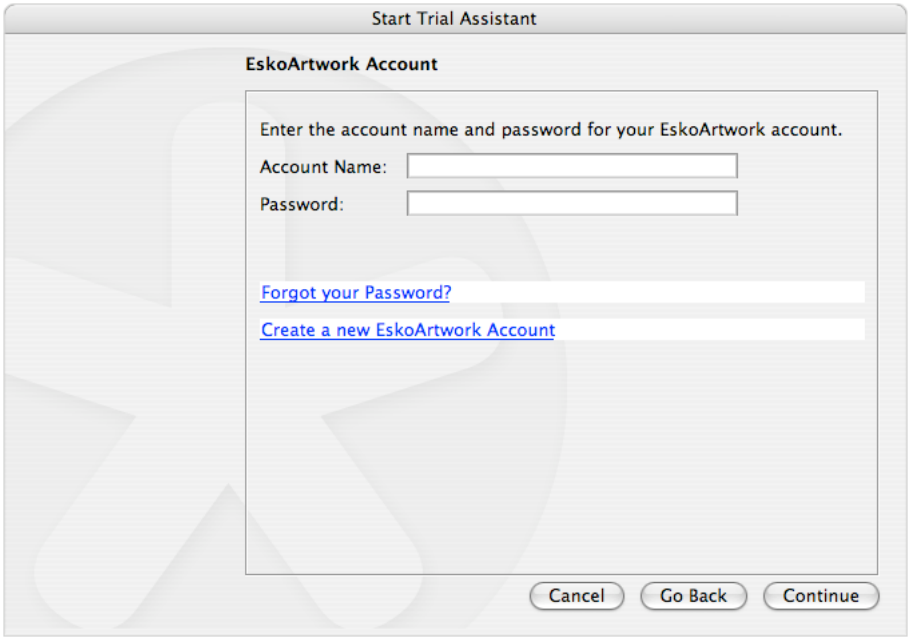
   Este abre el **Ayudante de Iniciar Prueba.**

2. Haga clic en **Continuar**.
3. Elija:
   - **Iniciar una prueba online** o
   - **Iniciar una prueba offline**.


Start Trial Assistant
Start a trial
Choose how you want to start your trial.
Start a trial on-line
Select this option if you have an internet connection on this computer and you want to start the license activation.
Start a trial off-line
Select this option if you don't have an internet connection on this computer.
Also select this option if you have received an activation response file and you want to finalize the license activation.
Cancel
Go Back
Continue

3.1.1 Iniciar una Prueba Online

1. En el **Ayudante de Iniciar Prueba**, elegir **Iniciar una prueba online**.
2. Introduzca su **Nombre de Cuenta** EskoArtwork y su **Contraseña**.



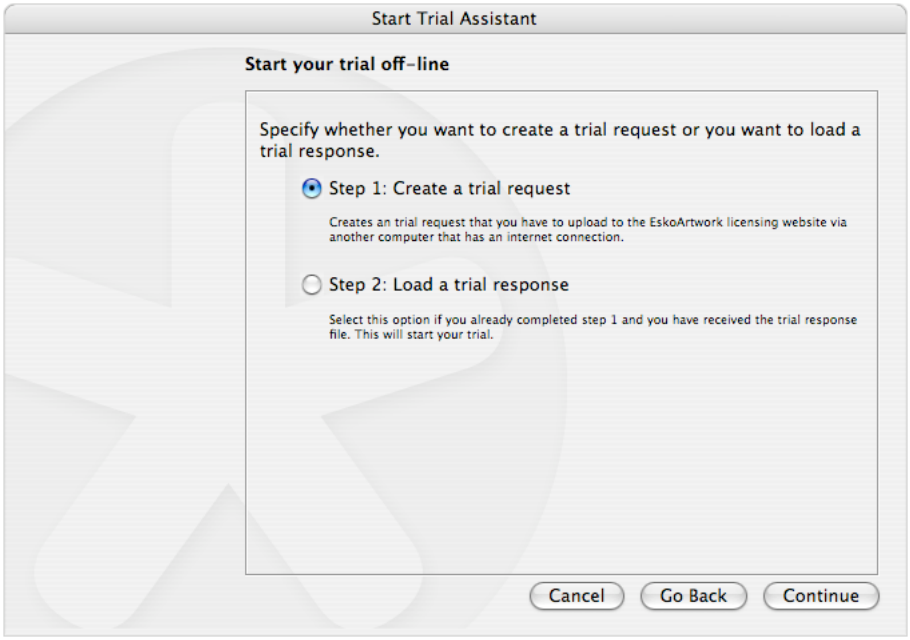
Nota: Si no tiene una Cuenta EskoArtwork, haga clic en el enlace **Crear una nueva Cuenta EskoArtwork** para crear una.

3. Haga clic en **Continuar**.
   Así se inicia una prueba de 30 días para Ink Tools.

Nota: Se puede ver el número de días de prueba restantes, en el diálogo **Configurar Ink Tools** y en el **License Manager**.

3.1.2 Iniciar una Prueba Offline: Crear una Petición de Prueba

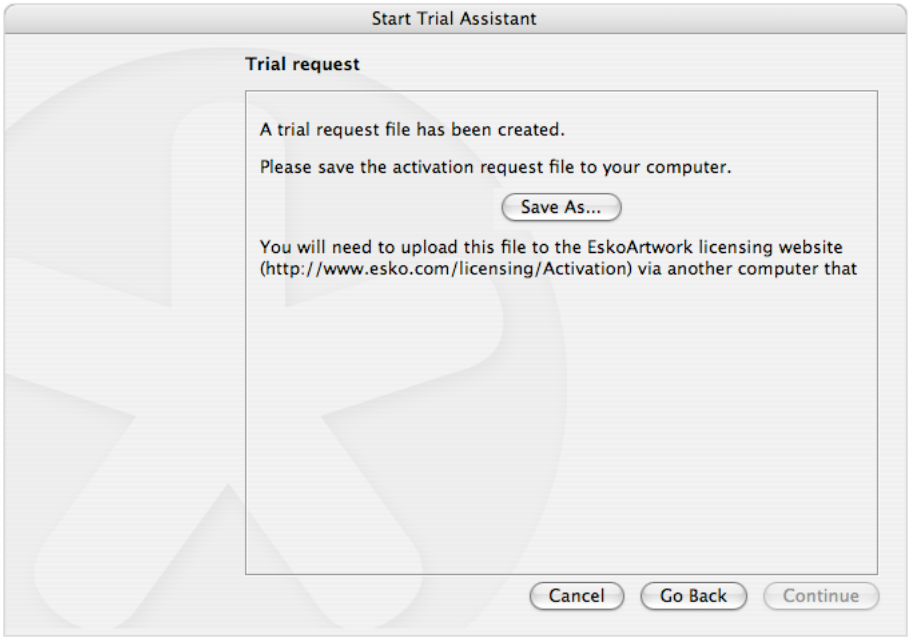
1. En el **Ayudante de Iniciar Prueba**, elegir **Iniciar una prueba offline**.
2. Elegir **Paso 1: Crear una petición de prueba**.


Start Trial Assistant
Start your trial off-line
Specify whether you want to create a trial request or you want to load a trial response.
Step 1: Create a trial request
Creates an trial request that you have to upload to the EskoArtwork licensing website via another computer that has an internet connection.
Step 2: Load a trial response
Select this option if you already completed step 1 and you have received the trial response file. This will start your trial.
Cancel
Go Back
Continue

3. Introduzca su **Nombre de Cuenta** EskoArtwork.

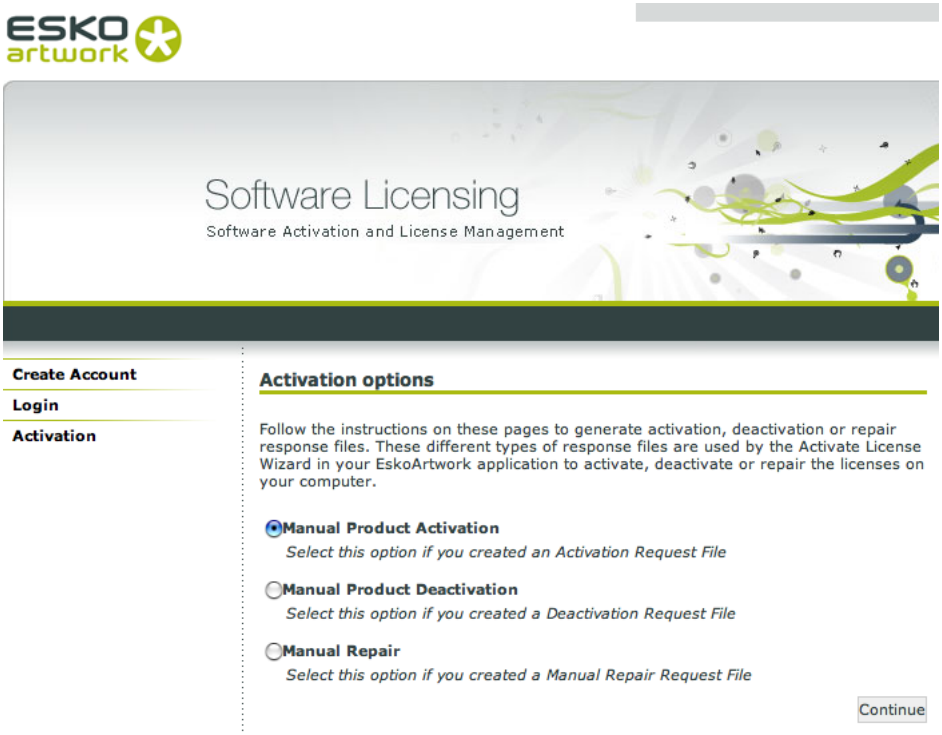
Nota: Si no tiene una Cuenta EskoArtwork, vaya a *http://www.esko.com/licensing/createaccount* para crear una.

4. Guarde el archivo de petición de prueba creado automáticamente, utilizando el botón **Guardar Como...**.


Start Trial Assistant
Trial request
A trial request file has been created.
Please save the activation request file to your computer.
Save As...
You will need to upload this file to the EskoArtwork licensing website (http://www.esko.com/licensing/Activation) via another computer that
Cancel
Go Back
Continue

5. Haga clic en **Continuar** y después en **Hecho**.

6. Vaya a *http://www.esko.com/licensing/activation*, seleccione la opción **Activación Manual de Producto** y haga clic en **Continuar**.


Software Licensing
Software Activation and License Management
Create Account
Login
Activation
Activation options
Follow the instructions on these pages to generate activation, deactivation or repair response files. These different types of response files are used by the Activate License Wizard in your EskoArtwork application to activate, deactivate or repair the licenses on your computer.
Manual Product Activation
Select this option if you created an Activation Request File
Manual Product Deactivation
Select this option if you created a Deactivation Request File
Manual Repair
Select this option if you created a Manual Repair Request File
Continue

7. Vaya al archivo `Ink Tools_ActivationRequest.xml` que ha guardado antes.

Nota: Su programa de navegación debe aceptar cookies. Para establecerlo en Safari, vaya a **Safari** > **Preferencias** > **Seguridad** y Elegir **Siempre** para la opción **Aceptar cookies**.

8. Introduzca su **Nombre de Cuenta** EskoArtwork y su **Contraseña** y haga clic en **Continuar**.

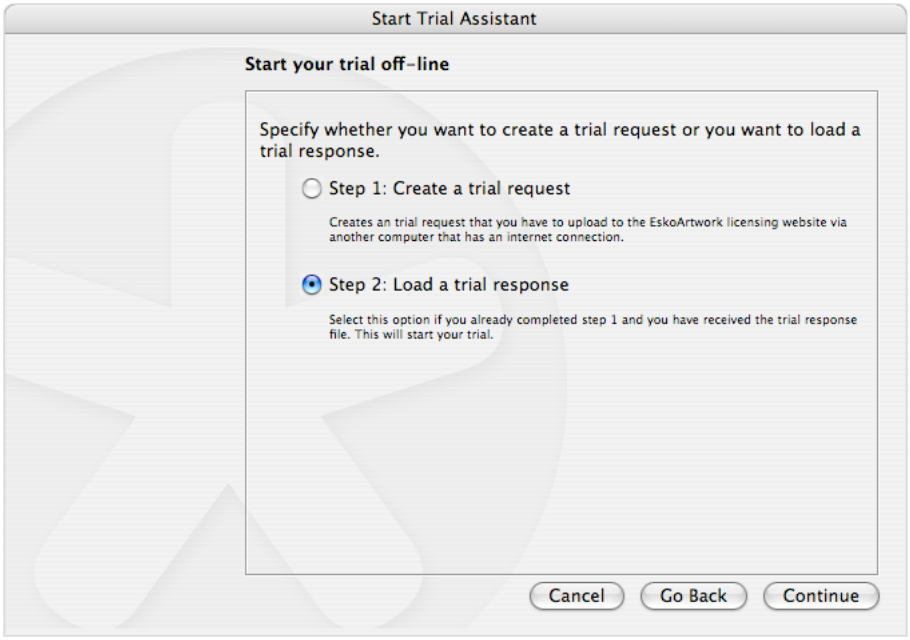
   Así se muestra una llave de producto para Ink Tools.

ESKO artwork
Software Licensing
Software Activation and License Management
Create Account
Login
Activation
Confirm Product
The activation request you submitted is for the following product.
PS1g30-
If this is the product you wish to activate, click Continue.
If this is not the product you wish to activate, click Previous and upload an other activation request file.
Previous
Continue

9. Haga clic en **Continuar** para descargar un archivo `response.xml`.

3.1.3 Iniciar una Prueba Offline: Cargar una Petición de Prueba

1. En Photoshop, vuelva a **Archivo** > **Automatizar** > **Configurar Ink Tools...** y haga clic en **Iniciar Prueba...**
2. En el **Ayudante de Iniciar Prueba**, elegir **Iniciar una prueba offline**.
3. Elegir **Paso 2: Cargar una respuesta de prueba**.


Start Trial Assistant
Start your trial off-line
Specify whether you want to create a trial request or you want to load a trial response.
Step 1: Create a trial request
Creates an trial request that you have to upload to the EskoArtwork licensing website via another computer that has an internet connection.
Step 2: Load a trial response
Select this option if you already completed step 1 and you have received the trial response file. This will start your trial.
Cancel
Go Back
Continue

4. Vaya al archivo `response.xml` que ha descargado antes.
5. Haga clic en **Continuar** y después en **Cerrar**.
   Así se inicia una prueba de 30 días para Ink Tools.

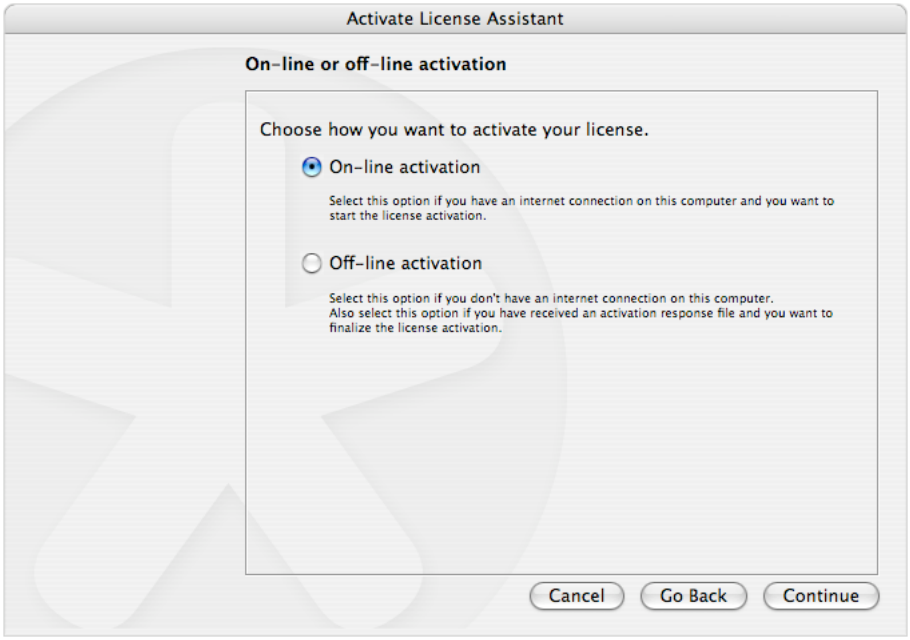
Nota: Se puede ver el número de días de prueba restantes, en el diálogo **Configurar Ink Tools** y en el **License Manager**.

3.2 Activar su Software

Debe tener una **llave de producto permanente** para activar sus Ink Tools.

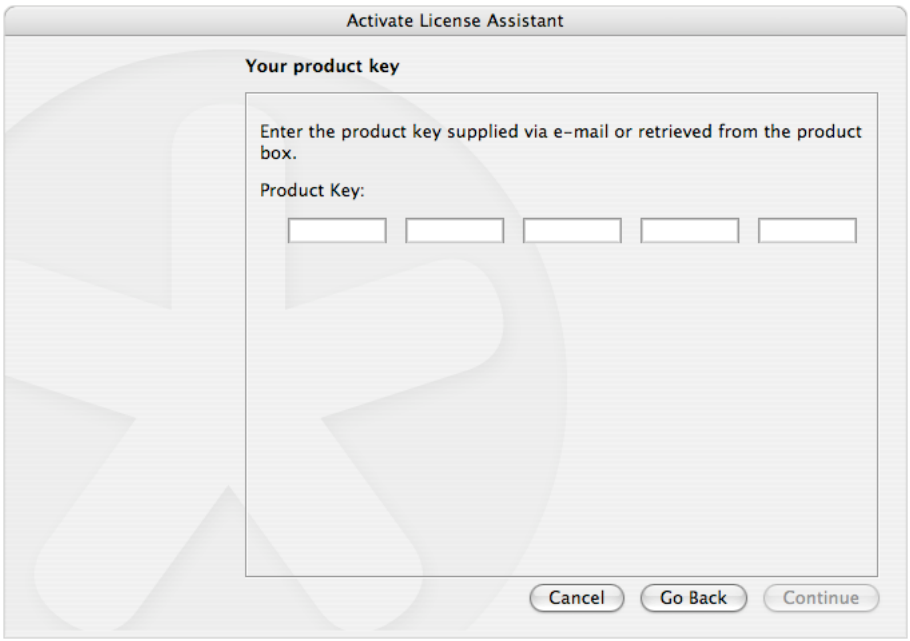
1. En el diálogo **Configurar Ink Tools**, haga clic en el botón **Activar...**.

   Esto abre el **Ayudante de Activar Licencia.**
2. Haga clic en **Continuar**.
3. Elija:
   - **Activación Online** o
   - **Activación Offline**.

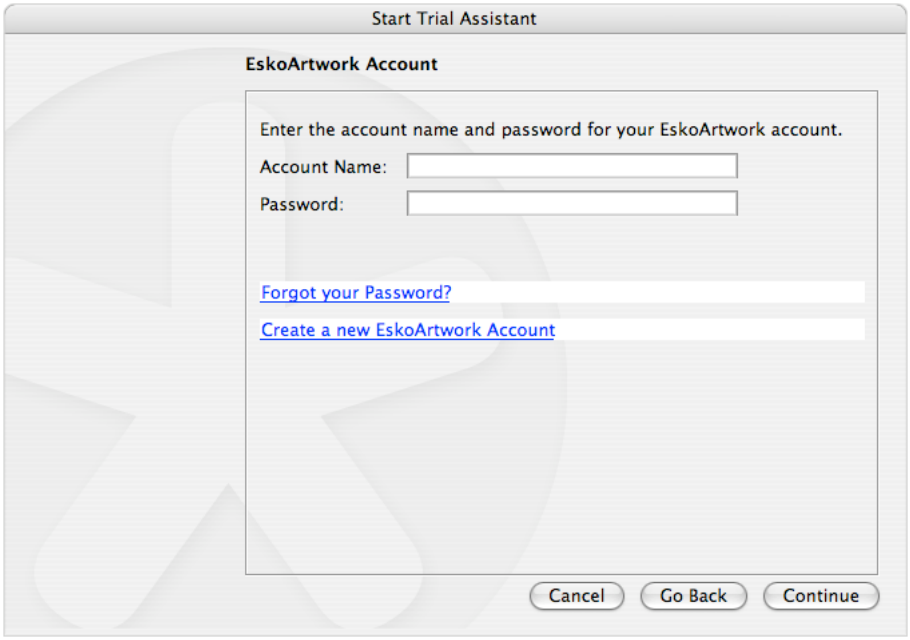

Activate License Assistant
On-line or off-line activation
Choose how you want to activate your license.
On-line activation
Select this option if you have an internet connection on this computer and you want to start the license activation.
Off-line activation
Select this option if you don't have an internet connection on this computer.
Also select this option if you have received an activation response file and you want to finalize the license activation.
Cancel
Go Back
Continue

3.2.1 Activar Online

1. En el **Ayudante de Activar Licencia**, elegir **Activación Online**.
2. Introduzca su **Llave de Producto**.



3. Introduzca su **Nombre de Cuenta** EskoArtwork y su **Contraseña**.

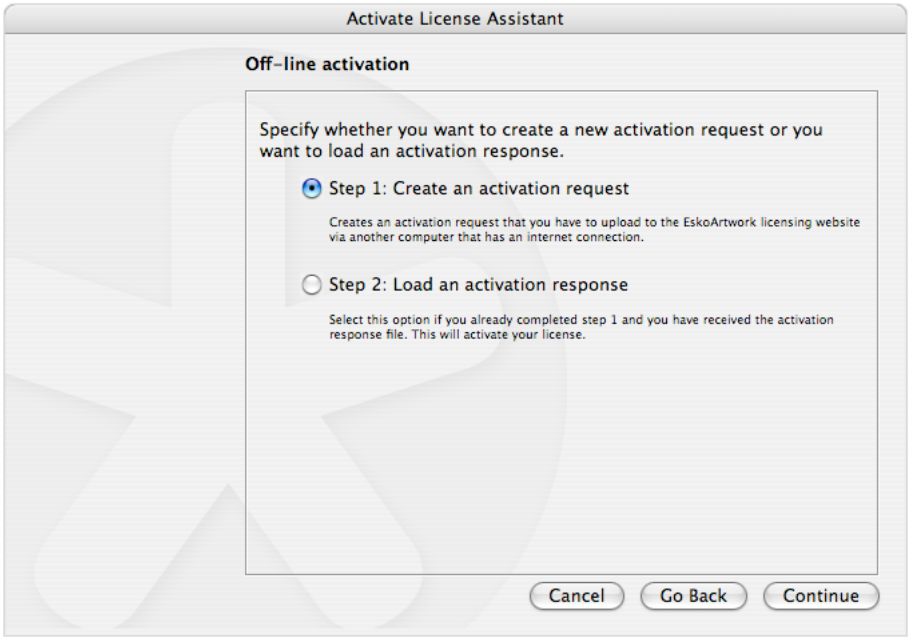


Nota: Si no tiene una Cuenta EskoArtwork, haga clic en el enlace **Crear una nueva Cuenta EskoArtwork** para crear una.

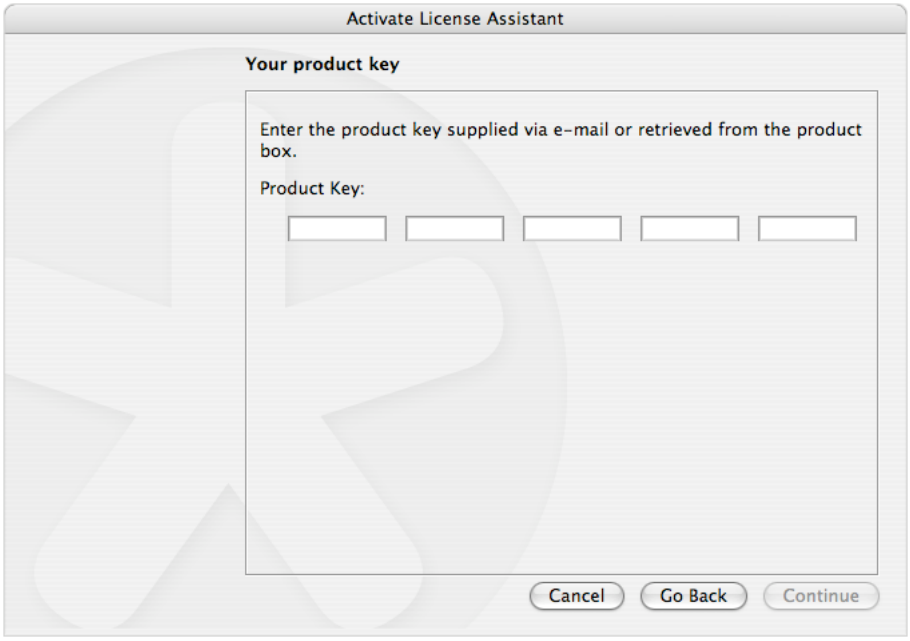
4. Haga clic en **Continuar**.
   Ahora puede utilizar Ink Tools.

3.2.2 Activar Offline: Crear una petición de activación

1. En el **Ayudante de Activar Licencia**, elegir **Activación Offline**.
2. Elegir **Paso 1: Crear una petición de activación**.


Activate License Assistant
Off-line activation
Specify whether you want to create a new activation request or you want to load an activation response.
Step 1: Create an activation request
Creates an activation request that you have to upload to the EskoArtwork licensing website via another computer that has an internet connection.
Step 2: Load an activation response
Select this option if you already completed step 1 and you have received the activation response file. This will activate your license.
Cancel
Go Back
Continue

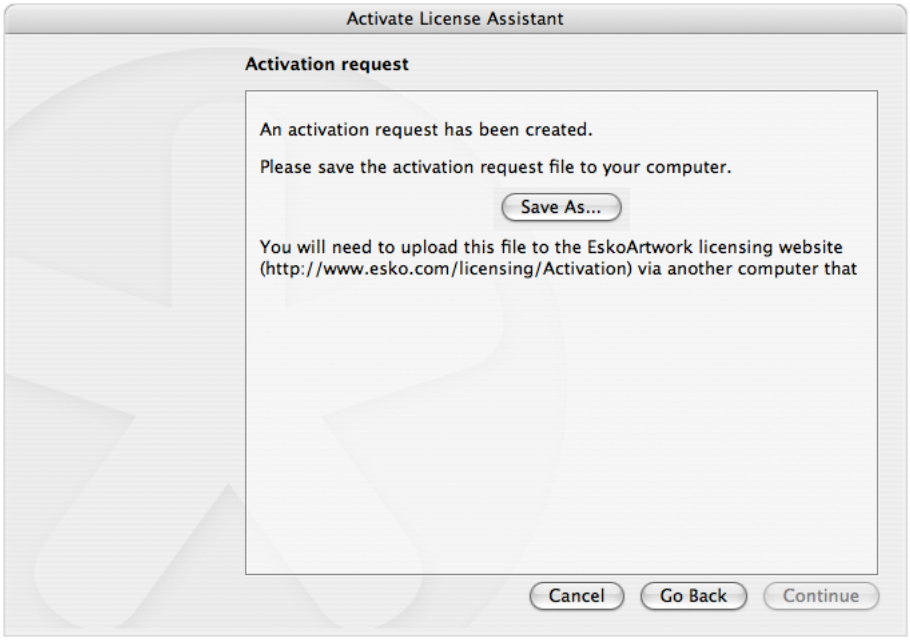
3. Introduzca su **Llave del Producto**.



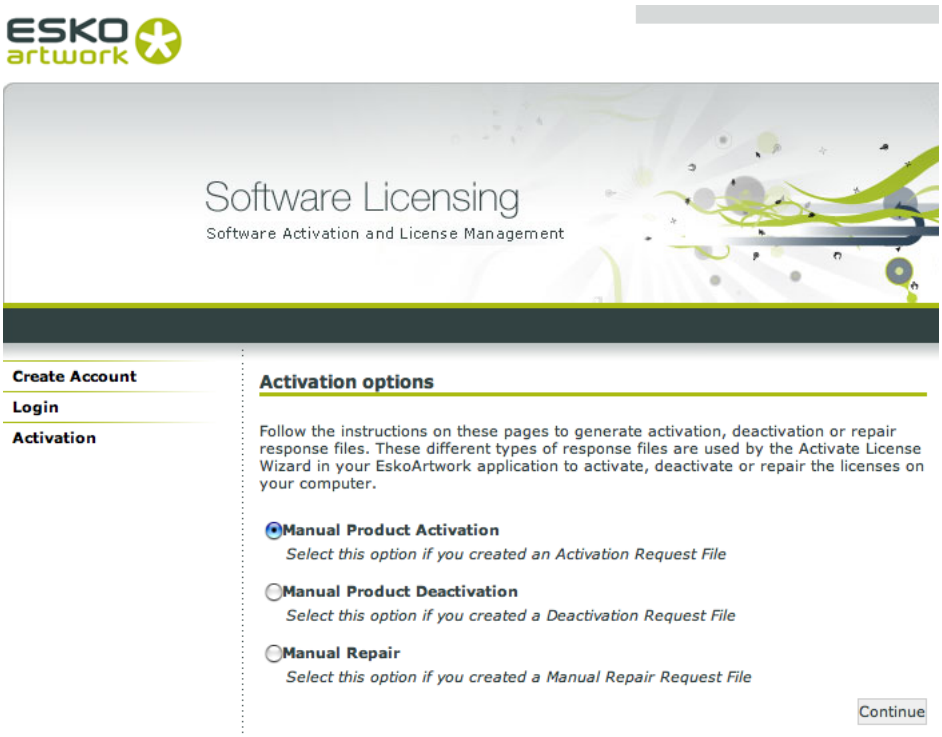
4. Introduzca su **Nombre de Cuenta** EskoArtwork.

   Nota: Si no tiene una Cuenta EskoArtwork, vaya a *http://www.esko.com/licensing/createaccount* para crear una.

5. Guarde el archivo de petición de activación, creado automáticamente, utilizando el botón **Guardar Como...**.


Activate License Assistant
Activation request
An activation request has been created.
Please save the activation request file to your computer.
Save As...
You will need to upload this file to the EskoArtwork licensing website (http://www.esko.com/licensing/Activation) via another computer that
Cancel
Go Back
Continue

6. Haga clic en **Continuar** y después en **Hecho**.
7. Vaya a *http://www.esko.com/licensing/activation*, seleccione la opción **Activación Manual de Producto** y haga clic en **Continuar**.


ESKO artwork
Software Licensing
Software Activation and License Management
Create Account
Login
Activation
Activation options
Follow the instructions on these pages to generate activation, deactivation or repair response files. These different types of response files are used by the Activate License Wizard in your EskoArtwork application to activate, deactivate or repair the licenses on your computer.
Manual Product Activation
Select this option if you created an Activation Request File
Manual Product Deactivation
Select this option if you created a Deactivation Request File
Manual Repair
Select this option if you created a Manual Repair Request File
Continue

8. Vaya al archivo `Ink Tools_ActivationRequest.xml` que ha guardado antes.

Nota: Su programa de navegación debe aceptar cookies. Para establecerlo en Safari, vaya a **Safari** > **Preferencias** > **Seguridad** y Elegir **Siempre** para la opción **Aceptar cookies**.

9. Introduzca su **Nombre de Cuenta** EskoArtwork y su **Contraseña** y haga clic en **Continuar**.

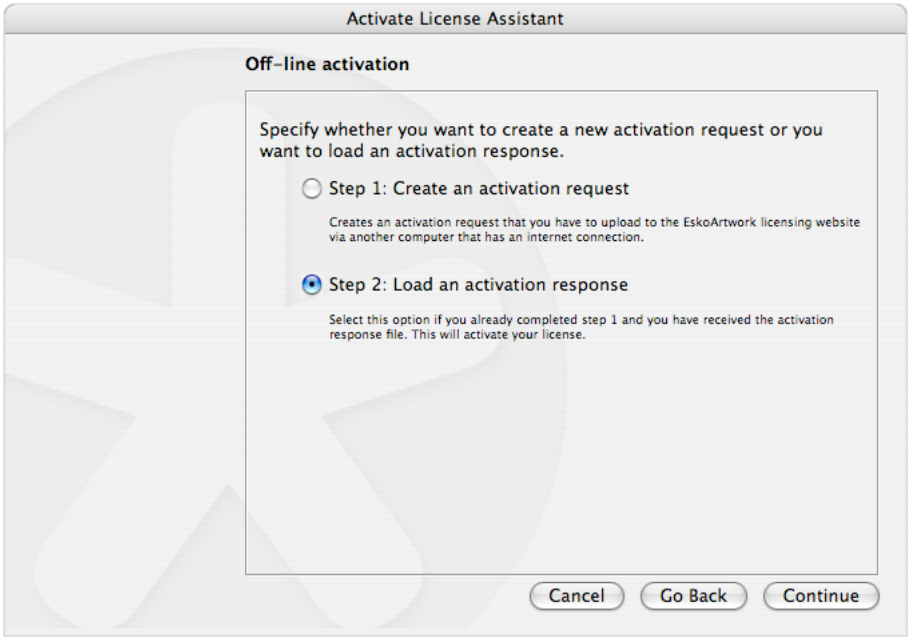
   Así se muestra su llave de producto para Ink Tools.

ESKO artwork
Software Licensing
Software Activation and License Management
Create Account
Login
Activation
Confirm Product
The activation request you submitted is for the following product.
PS1g30-
If this is the product you wish to activate, click Continue.
If this is not the product you wish to activate, click Previous and upload an other activation request file.
Previous
Continue

10. Haga clic en **Continuar** para descargar un archivo `response.xml`.

3.2.3 Activar Offline: Cargar una Respuesta de Activación

1. En Photoshop, vuelva a **Archivo** > **Automatizar** > **Configurar Ink Tools...** y haga clic en **Activar...**
2. En el **Ayudante de Activar Licencia**, elegir **Activación Offline**.
3. Elegir **Paso 2: Cargar una respuesta de activación**.

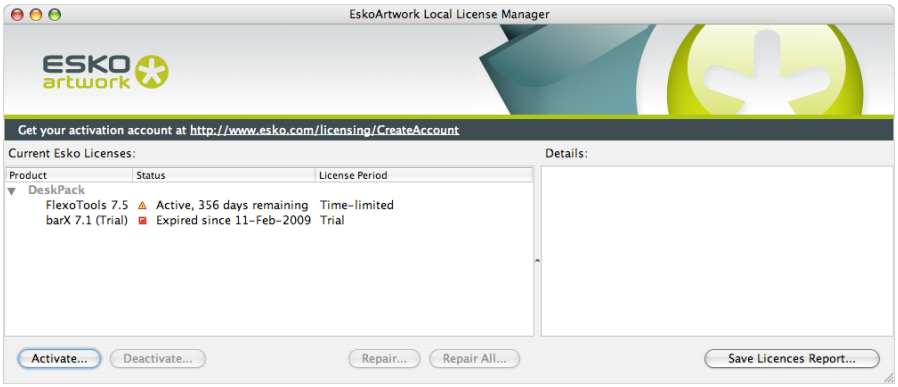

Activate License Assistant
Off-line activation
Specify whether you want to create a new activation request or you want to load an activation response.
Step 1: Create an activation request
Creates an activation request that you have to upload to the EskoArtwork licensing website via another computer that has an internet connection.
Step 2: Load an activation response
Select this option if you already completed step 1 and you have received the activation response file. This will activate your license.
Cancel
Go Back
Continue

4. Vaya al archivo `response.xml` que ha descargado antes.
5. Haga clic en **Continuar** y después en **Cerrar**.
   Ahora puede utilizar Ink Tools.

3.3 Utilización del License Manager

- Para abrir el **License Manager**:
  - En Photoshop, vaya a **Archivo** > **Automatizar** > **Configurar Ink Tools...** y haga clic en **License Manager...**
  - Vaya a su carpeta `Aplicaciones` y pulse doble `EskoArtwork Local License Manager.app`.

- Con el **License Manager**, puede:
  - Activar su licencia, si tiene una, utilizando el **Ayudante de Activar Licencia** (vea *Activar su Software*).
  - Desactivar su licencia, por ejemplo si desea transferirla a otro ordenador.
  - Reparar una o varias licencias, si se han estropeado.
  - Guardar un Informe de Licencias (que puede ser útil en el caso que su ordenador se estropee o se lo roben).



Para información más detallada sobre desactivar o reparar licencias, y guardar un Informe de Licencias, por favor, consulte la guía del usuario `Usar el Server License Manager de EskoArtwork`.

3.4 Utilizar una Carpeta de Datos Color Engine Personalizada

Utilice una **Carpeta de Datos Color Engine Personalizada** si desea utilizar tintas que ha medido con la aplicación **Color Engine**.

Atención:

La carpeta que selecciona debe estar en la red que contiene la base de datos Color Engine.

Esta carpeta generalmente se llama `BG_DATA_CMS_V010`.

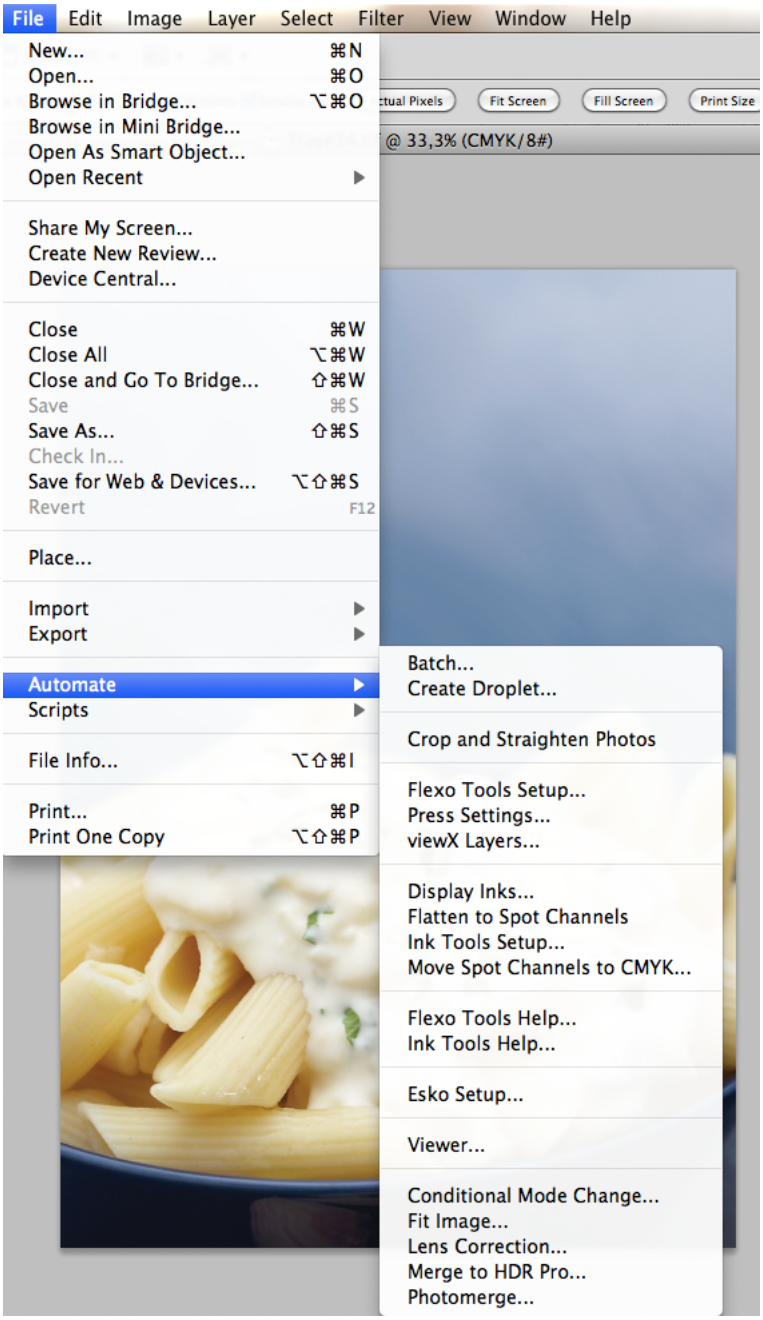
Para más información sobre las tintas Color Engine, vea *Tintas Color Engine*.

3.5 Seleccionar un Modo Imagen

- Elegir el **Modo Imagen** a utilizar en la herramienta **Compactar a Canales Directos**:
  - **Siempre a Multicanal**: **Compactar a Canales Directos** siempre creará un archivo multicanal.
  - **Siempre a Color CMYK**: **Compactar a Canales Directos** siempre creará un archivo CMYK (compactado) con canales directos adicionales.
  - **Pregunta:**: Cada vez que utilice **Compactar a Canales Directos**, se le pedirá elegir el modo Imagen a utilizar.

4. Dónde encontrar las Ink Tools

1. Abrir una imagen **CMYK** en Photoshop.
2. Ir a **Archivo** > **Automatizar**, y verá las Ink Tools:



Usar **Mostrar Tintas...** para definir las "tintas de pantalla" utilizadas para reproducir sus imágenes con precisión de color en pantalla.

Usar **Compactar a Canales Directos** para pasar canales CMYK con tintas de pantalla, a canales directos normales de Photoshop, (para poder guardar el documento como un archivo normal).

Usar **Pasar Canales Directos a CMYK...** para pasar Canales Directos a canales CMYK con tintas de pantalla (aprovechando las tintas de pantalla).

Utilizar Viewer para obtener un visor de separación muy preciso. Ver

Para más información vea *Tintas de Pantalla*, *Compactar a Canales Directos* y *Pasar Canales Directos a CMYK*.

Nota:

Puede encontrar otra Ink Tool en el menú **Filtro** > **DeskPack**.

Usar el filtro **InkSwitch...** para re-separar automáticamente imágenes CMYK a cualquier conjunto de dos, tres o cuatro tintas especiales.

Para más información ver *El Filtro InkSwitch*.

5. Sobre la Herramienta Tintas

La Herramienta Tintas es un grupo de plugins en Adobe Photoshop para trabajar en imágenes con tintas especiales. Con las Herramientas de Tinta, crear y retocar imágenes con separaciones en tintas especiales se ha convertido en mucho más fácil con el editor de imagen favorito.

Con **Mostrar Tintas** se pueden mostrar las separaciones de tintas especiales en sobreimpresión a todo color. Los colores coincidirán mucho mejor con el resultado impreso como cuando se utilizan los canales directos estándar de Photoshop. Y a diferencia de los canales directos, con Mostrar Tintas no es necesario sacrificar ninguna característica de Photoshop, como las capas.

El **filtro InkSwitch** puede calcular automáticamente separaciones en tintas especiales, para coincidir con la apariencia de un resultado en CMYK. La tecnología patentada de Esko-Graphics se utiliza para crear separaciones totalmente nuevas, para cualquier combinación de dos, tres o cuatro colores directos. El resultado se muestra con Mostrar Tintas, de manera que se puede mejorar aun más la imagen con una presentación muy precisa de los colores en sobreimpresión.

Viewer es un visor de separación muy preciso, con muchas herramientas de producción adicionales. Elimina la necesidad de pruebas separadas y ayuda a evitar la confección de las planchas inservibles.

6. Sobre Photoshop

Antes de presentar las Herramientas de Tinta, es importante tener unos buenos conocimientos sobre Photoshop. Primero explicaremos alguna terminología de Photoshop que es importante para las Herramientas de Tinta: *Modos de Imagen*, *Capas*, *Canales*.

El último capítulo está dedicado a la gestión del color en Photoshop (**Perfiles de Color, Perfil de Trabajo CMYK, Perfil de Documento CMYK**).

6.1 Modos de Imagen

Photoshop considera de manera diferente varios modos de imagen (Color CMYK, Multicanal, Color RGB...). Un documento Photoshop se encuentra siempre en uno de estos modos. Este modo no solamente dicta el comportamiento de los colores, sino también el comportamiento y las limitaciones de los **canales** y de las **capas**. Algunos filtros, ajustes y formatos de archivo están desactivados en varios modos de imagen. Los modos de imagen más habituales para la preimpresión son Color CMYK y Multicanal:

Modo Color CMYK En este modo de imagen los colores están compuestos en CMYK. El documento tiene cuatro canales fijos (Cian, Magenta, Amarillo y Negro). Estos canales no pueden moverse ni borrarse sin abandonar el modo de Color CMYK. El modo de Color CMYK soporta la utilización de la transparencia y varias capas. Puede añadirse cualquier número de Canales Directos o Canales Alfa (vea también *Capas*, *Canales*).

Modo Multicanal En este modo de imagen no existen canales fijos, el documento puede tener cualquier número de canales directos y canales alfa (vea también *Capas*, *Canales*). El modo Multicanal no soporta la utilización de la transparencia ni de varias capas.

6.2 Capas

Un documento en modo Color CMYK puede tener varias capas. Cada capa contiene la información de píxel para color y transparencia, así como una capa de máscara opcional. Con varias capas, los diseños pueden efectuarse con objetos movibles, que automáticamente calan sobre otros objetos que están en el fondo.

Observen que una capa no debe necesariamente calar en las capas subyacentes. Si así se desea, una capa también puede combinarse por varios procedimientos con su fondo.

También existen **Capas de Ajuste**. En lugar de la información de píxel, estas capas contienen un ajuste de color que es aplicado automáticamente sobre las capas subyacentes, siempre que la capa de ajuste sea visible.

Los Canales Directos no forman parte de las capas ni de la transparencia. Consecuentemente, el **Modo Multicanal** no soporta varias capas ni transparencia.

6.3 Canales

Canales CMYK Un documento Photoshop en modo Color CMYK, tiene cuatro canales fijos (Cian, Magenta, Amarillo y Negro).

Canales Directos Un documento Photoshop puede tener cualquier número de canales directos. Un canal directo es una separación individual con un color de tinta asignado. Los Canales Directos se muestran en la pantalla como si estuvieran impresos encima de las separaciones CMYK (si las hay). A diferencia de las capas, los canales directos no contienen ninguna información de transparencia.

Observen que los Canales Directos tienen un porcentaje de lleno. Sin embargo, este valor solamente es utilizado para la pantalla. El llenado de un canal directo no afecta como la imagen será compactada y procesada en el RIP.

El efecto de calado entre un canal directo y otro canal directo, o entre un canal directo y una capa CMYK, debe ser editado manualmente por el retocador.

Canales Alfa Un documento también puede tener cualquier número de canales Alfa. Los canales Alfa se comportan de manera muy similar a los Canales Directos, pero generalmente contienen información temporal, como selecciones de píxel. Los canales Alfa no están previstos como separaciones para imprimir.

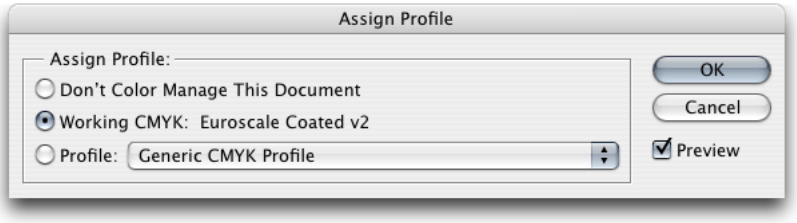
6.4 Gestión del Color Photoshop

La Gestión del Color se ocupa de la consistencia de color entre diferentes dispositivos: Cuando se retoca una imagen CMYK, los colores que se muestran en la pantalla deberían coincidir con los colores en la prensa. Cuando se genera una prueba inkjet, los colores impresos por la impresora de pruebas deberían coincidir con los colores en la prensa. Cuando se imprime una fotografía digital RGB en una impresora inkjet, los colores de la impresora inkjet deberían coincidir con los colores RGB de la pantalla.

Perfiles de dispositivo Para igualar los colores en dos dispositivos, el software de gestión de color requiere un perfil de dispositivo para ambos dispositivos. El perfil de dispositivo de un dispositivo contiene información sobre el comportamiento de color de dicho dispositivo. El perfil de dispositivo de una prensa o impresora de pruebas CMYK, contiene generalmente mediciones colorimétricas de miles de combinaciones diferentes de porcentajes CMYK.

Gestión del Color Photoshop en Colores CMYK Cuando Photoshop presenta una imagen CMYK o cualquier otro color CMYK en la pantalla, utiliza un perfil CMYK y lo iguala al Perfil RGB de Pantalla (como se ha configurado en las Preferencias de Sistema Mac OS X). Si está disponible, Photoshop utilizará el Perfil de Documento. Se trata de un perfil CMYK que está incorporado (adjunto) en el documento CMYK. Si el documento no incluye ningún perfil incorporado, Photoshop utilizará el Perfil de Trabajo CMYK para mostrar los colores CMYK. El Perfil de Trabajo CMYK es un perfil predefinido que puede definirse en los **Parámetros de Color** de Photoshop.

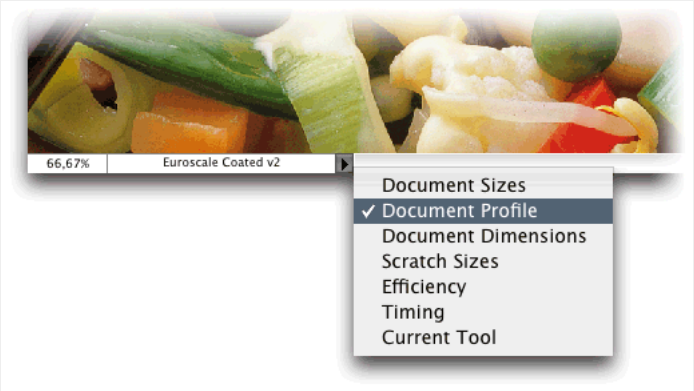
Para ver si un documento tiene un perfil de documento, elegir **Imagen** > **Modo** > **Asignar Perfil**... desde el menú.



- No gestionar el color en este documento: El documento no contiene ningún perfil de documento incorporado
- CMYK de Trabajo: El perfil CMYK de trabajo ha sido incorporado explícitamente en el documento. En este caso, el perfil del documento y el perfil de trabajo son iguales.
- Perfil: Otro perfil está incorporado en el documento.

Sugerencia:

El perfil de color incorporado también puede mostrarse en la parte inferior de la ventana del documento.



Gestión del Color Photoshop en los Canales Directos Los canales Directos se muestran de manera diferente. Cada canal Directo tiene un color de tinta y un porcentaje de lleno. Este color es utilizado para presentar el lleno (100%). Para presentar los otros porcentajes, se utiliza la curva de ganancia de punto del directo (que está definida en los Parámetros de Color de Photoshop). El porcentaje de lleno del canal directo es utilizado para simular el comportamiento en sobreimpresión de la tinta, encima de los colores CMYK o de los otros canales directos. Puesto que Photoshop no utiliza un perfil de color ni tampoco ningún otro tipo de información de sobreimpresión, la presentación de los colores directos en sobreimpresión no es tan precisa como puede ser la de los colores CMYK composite.

7. Tintas de Pantalla

7.1 ¿Qué son las Tintas de Pantalla?

Los canales Directos son el procedimiento estándar de Photoshop para tratar las separaciones de tintas especiales. Pero tienen algunos inconvenientes:

- Renderizado inexacto de las sobreimpresiones (vea *Gestión del Color Photoshop*).
- No soporta transparencia ni capas.
- La creación manual de separaciones de colores directos es muy laboriosa.

Las Herramientas de Tinta ofrecen una alternativa para los Canales Directos: Tintas de Pantalla.

Con las Herramientas de Tinta, a un documento en color CMYK se le pueden añadir cuatro Tintas de Pantalla. Estas Tintas de Pantalla reemplazan el **Perfil de Documento** y controlarán el color que se muestra en la pantalla: Los canales CMYK se mostrarán como si estuvieran impresos con estas tintas especiales. Las separaciones (los porcentajes) no se modifican.

En este ejemplo se ha ajustado la tinta de pantalla del canal magenta a PANTONE Warm Red. Las separaciones no cambian, solo se muestran en otros colores.

Tintas de Pantalla permite retocar imágenes en tinta especiales, pero conservando las separaciones en los canales CMYK. Solamente cambia la visualización.

7.1.1 Tintas de Pantalla y Modo Color CMYK

Cuando se utilizan Tintas de Pantalla, el modo de imagen es Color CMYK, no Multicanal. Las separaciones de tintas especiales se guardan en los canales CMYK y no en los Canales Directos.

Cuatro canales disponibles Existen solamente cuatro canales disponibles para las Tintas de Pantalla, por lo tanto, solamente pueden definirse cuatro Tintas de Pantalla sobre una imagen. Si requiere más de cuatro, o menos de cuatro separaciones, vea *¿Necesitan más de cuatro Tintas?* y *¿Necesitan menos de cuatro tintas? Canales Invisibles* para información más detallada.

Nombres de Canales Después de definir las tintas de pantalla, los canales continúan con los nombres "Cian", "Magenta", "Amarillo" y "Negro". Al principio esto puede resultar algo confuso (para sugerencias vea: *Como ver qué Tintas de Pantalla están definidas actualmente*). Pero por otra parte, los canales CMYK tienen muchas ventajas sobre los Canales Directos:

Capas Los canales CMYK pueden combinarse con transparencia y pueden colocarse en varias capas. De esta manera las Tintas de Pantalla permiten crear planos delanteros y traseros en colores directos composite. Las capas crearán automáticamente los calados sobre el fondo.

Crear Colores Mezclados la paleta color puede ser utilizada para mezclar tintas especiales y aplicarlas en los cuatro canales simultáneamente.

Capas de Ajuste puede ser utilizado para aplicar ajustes de color a objetos en colores directos, sin perder las separaciones originales.

Efectos de capa puede ser utilizado para aplicar de manera automática sombras y luces. El objeto que proyecta la sombra puede estar compuesto con colores directos. La propia sombra puede estar formada por uno o varios colores directos.

Utilizar los **modos de combinar capas** para efectos creativos, o para el solapado manual más fácil.

7.1.2 ¿Necesitan más de cuatro Tintas?

Las Tintas de Pantalla se definen siempre en los canales CMYK. Solamente pueden definirse cuatro Tintas de Pantalla sobre una imagen, porque existen solamente cuatro canales disponibles para contener las diferentes separaciones.

Si la imagen requiere más de cuatro tintas, no podrán utilizarse todas como Tintas de Pantalla. Un subconjunto de cuatro tintas puede asignarse a los diferentes canales CMYK, utilizando las Tintas de Pantalla. El resto de las separaciones puede colocarse en los Canales Directos estándar de Photoshop. Para aprovechar al máximo las ventajas de las Tintas de Pantalla, elegir las cuatro separaciones que requieran la mayor precisión de color y capas. Utilizar las Tintas de Pantalla para estas separaciones, y utilizar los Canales Directos para las otras separaciones.

Cuando se crea una imagen con las cuatro tintas de proceso y una o más tintas especiales, también puede desear considerar eliminar una o más de las tintas de proceso, utilizando el **Filtro InkSwitch**. Para ello utilizar **Pasar Canales Directos a CMYK** para colocar la separación del color especial en el canal CMYK vacante.

InkSwitch no puede para generar separaciones para más de cuatro tintas.

Nota: Viewer puede mostrar con precisión más de 4 tintas. Ver *Viewer* en la página 44para más información sobre Viewer.

7.1.3 ¿Necesitan menos de cuatro tintas? Canales Invisibles

Las Tintas de Pantalla siempre se definen sobre los canales CMYK, por lo tanto, existen siempre cuatro canales disponibles para contener las diferentes separaciones.

Si la imagen requiere menos de cuatro tintas, puede utilizarse Tintas de Pantalla para desactivar uno o más canales CMYK. Los canales desactivados serán invisibles, como si se imprimieran con una tinta invisible. A pesar de que sea invisible, los datos de píxel continúan allí. Posteriormente, cuando la imagen de tinta especial se exporta a un archivo (vea *Compactar a Canales Directos*), el canal(es) invisible se ignorarán automáticamente.

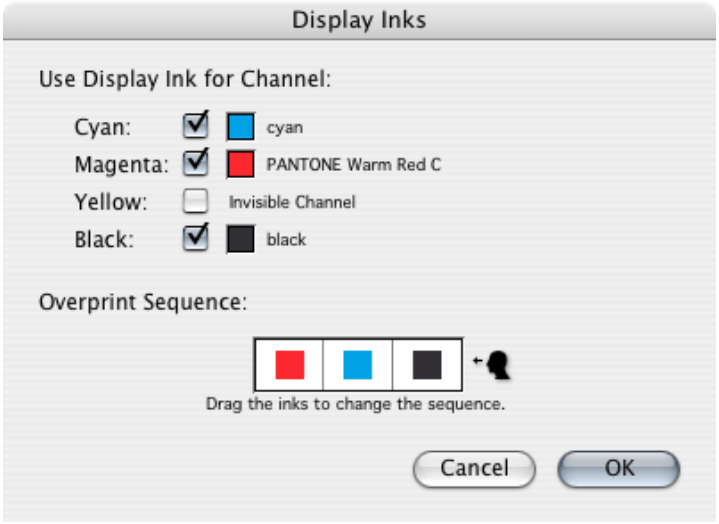
Vea *El diálogo de Tintas de Pantalla* sobre como crear canales invisibles.

7.2 Definir y eliminar Tintas de Pantalla

7.2.1 El diálogo de Tintas de Pantalla

Este capítulo describe como definir las Tintas de Pantalla en un documento CMYK. Si ya tiene Canales Directos, y desea utilizar tintas de pantalla, en lugar de los canales directos, vaya a *Pasar Canales Directos a CMYK*.

Para establecer las tintas de pantalla sobre un documento CMYK, seleccionar **Archivo > Automatización > Tintas de Pantalla...** en el menú. Aparece el diálogo de Tintas de Pantalla:



Utilizar Tinta de Pantalla para el Canal: Para cada canal CMYK, puede especificarse la tinta de pantalla a utilizar. Pulsar sobre la muestra de tinta para cambiar las tintas. Aparecerá un selector de tinta, donde puede elegir desde la lista *Tintas Color Engine*disponibles.

Desmarque las casillas para convertir en invisibles uno o más canales CMYK. (vea *¿Necesitan menos de cuatro tintas? Canales Invisibles*). No pueden desactivarse los cuatro canales.

Secuencia de Sobreimpresión: Haga clic y arrastre las muestras de tinta, para modificar su secuencia (vea *Secuencia de Sobreimpresión*).

Cuando se pulsa el botón Aceptar, las Herramientas de Tinta calcularán un nuevo perfil de color y lo asignarán al documento.

7.2.2 Como ver qué Tintas de Pantalla están definidas actualmente

Existen varios procedimientos para ver si las hay qué Tintas de Pantalla están definidas en la documento CMYK actual:

1. **Diálogo de Tintas de Pantalla**

   Elegir **Archivo>Automatizar>Tintas de Pantalla...** desde el menú y ver si hay Tintas de Pantalla definidas actualmente.
2. **Paleta Canales**

   Los nombres de los canales continúan siendo Cian, Magenta, Amarillo y Negro, incluso después de definir las tintas de pantalla. Sin embargo, las miniaturas de los canales puede que ya sugieran las Tintas de Pantalla que se utilizan actualmente. Esto solamente ocurrirá si **Mostrar Canales en Color** ha sido activado en las Preferencias de Photoshop.
3. **Perfil de Documento**

   Si el documento tiene tintas de pantalla, el nombre del perfil de documento será "Color_Engine_" seguido por un número (vea también *Administración de Color Photoshop*).

4. **Título de la Ventana**

   El título de la ventana del documento puede decir si un documento CMYK tiene añadido o no un perfil de color:

   - "(CMYK/8)" El documento tiene añadido el Perfil CMYK de trabajo. No tiene definidas tintas de pantalla.
   - "(CMYK/8#)" El documento no tiene añadido el perfil. No se han definido tintas de pantalla.
   - "(CMYK/8*)" El documento tiene añadido otro perfil CMYK. El documento puede tener Tintas de Pantalla.

Viewer

Se puede abrir Viewer y mirar en la lista de separaciones de la ventana Viewer. Ver *Viewer* en la página 44

7.2.3 Eliminar las tintas de pantalla

Para eliminar las Tintas de Pantalla de los canales CMYK, ir a **Imagen > Modo > Asignar Perfil** y seleccionar **No gestionar el Color de este documento**. La presentación de la imagen se restaura al Perfil CMYK de Trabajo, sin cambiar las separaciones.

7.3 Importación y exportación de archivos

7.3.1 Tintas de Pantalla fuera de Photoshop

Cargar y Guardar Tintas de Pantalla Los documentos en color CMYK con tintas de pantalla pueden guardarse (por ejemplo, como un archivo de Documento Photoshop con capas). Este archivo puede abrirse de nuevo en Photoshop para continuar retocándolo. Pero otras aplicaciones (como Adobe Illustrator) no soportan la información de tinta de Pantalla y tratan las separaciones como tintas de proceso. Esta imagen se mostrará incorrectamente y la salida también será incorrecta. **Las Tintas de Pantalla solamente funcionan dentro de Photoshop**.

Para permitir trabajar con canales CMYK y Tintas de Pantalla en el interior de Photoshop y con Canales Directos fuera de Photoshop, las herramientas de tinta tienen dos plugins para convertir las separaciones desde un tipo al otro:

Compactar a Canales Directos Esta herramienta pasará los canales CMYK con Tintas de Pantalla a Canales Directos normales de Photoshop. Después de aplicar este plugin se puede guardar la imagen como un archivo normal TIFF o DCS2.

Pasar Canales Directos a CMYK Esta herramienta permite pasar Canales Directos normales a un canal CMYK con la Tinta de Pantalla correspondiente. Aplicar esta herramienta sobre un documento

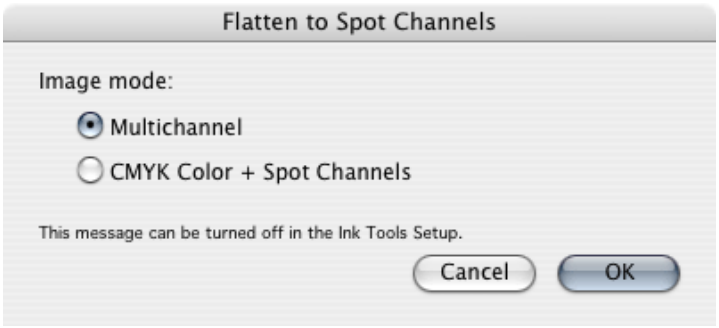
con Canales Directos, para aprovechar las ventajas de las **Tintas de Pantalla**. Utilizar este plugin inmediatamente después de abrir un archivo TIFF o DCS2 con colores directos.

7.3.2 Compactar a Canales Directos

Compactar a Canales Directos es una herramienta para pasar canales CMYK con Tintas de Pantalla, a Canales Directos normales de Photoshop, y poder guardar el documento como un archivo normal (Ver también *Tintas de Pantalla fuera de Photoshop*).

Esta herramienta solamente funciona sobre una imagen CMYK con Tintas de Pantalla.

Elegir **Archivo > Automatizar > Compactar a Canales Directos**, aparecerá un diálogo:



Se puede elegir el modo de imagen resultante:

Multicanal: Todos los canales CMYK se sustituyen por Canales Directos, con un color que corresponde a la tinta de pantalla del canal CMYK. Los canales CMYK que se han definido como invisibles se descartan. El resultado es un documento Multicanal compactado. Esta opción es la más adecuada cuando se desea grabar un archivo DCS2.

Color CMYK + Canales Directos: Se conservan los canales CMYK, pero su contenido pasa a nuevos Canales Directos con un color que corresponde a la tinta de pantalla del canal CMYK. Los canales CMYK que tenían una Tinta de Proceso como tinta de pantalla, no son modificados. Los canales CMYK que se habían definido como invisibles se eliminan. Esta opción es la más adecuada cuando se desea grabar un archivo TIFF.

Sugerencia:

Para ignorar esta pregunta en el futuro, vea *Configuración de Ink Tools*.

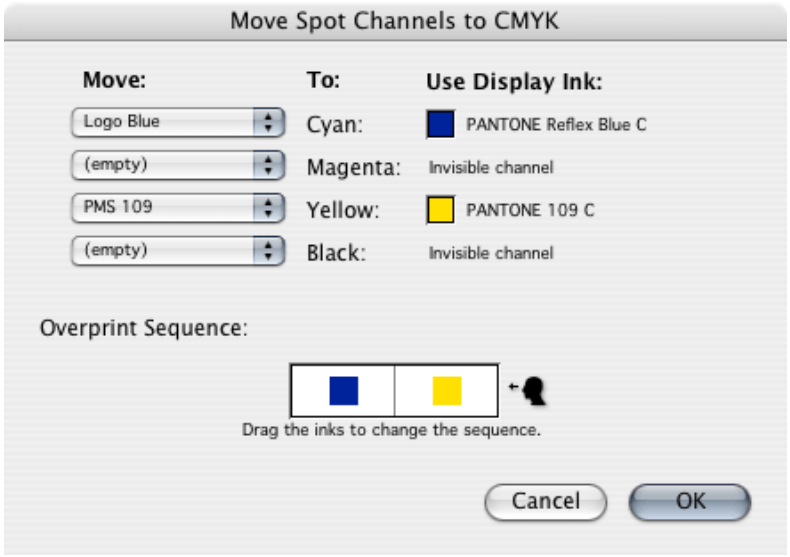
Nota:

La imagen será compactada. Por lo tanto, si contiene varias capas o transparencia, le aconsejamos que guarde una copia local del documento Photoshop antes de utilizar esta herramienta. Si la imagen debe retocarse de nuevo, se puede abrir la versión en capas. Observe que no se puede utilizar este archivo de capas en otras aplicaciones.

7.3.3 Pasar Canales Directos a CMYK

Pasar canales directos a CMYK es una herramienta que puede pasar Canales Directos a canales CMYK con Tintas de Pantalla. Esta herramienta permite abrir un archivo con Canales Directos normales, pasar los Canales Directos a canales CMYK y aprovechar las ventajas de las Tintas de Pantalla.

Elegir **Archivo > Automatizar > Mover Canales Directos a CMYK**... y aparece un diálogo:



Pasar a: El diálogo muestra una tabla donde se pueden especificar los Canales Directos que deben pasarse a los canales CMYK. En la columna de la izquierda (Pasar:) se pueden elegir los canales directos que se desean pasar. La segunda columna muestra los canales CMYK a los que pasarán los canales directos.

Utilizar Tinta de Pantalla: La última columna de la tabla muestra la tinta de pantalla que será utilizada para presentar la separación pasada. Basándose en el nombre del canal directo, la herramienta intentará encontrar automáticamente una Tinta Color Engine adecuada. Si esto falla o desea modificarla, se puede pulsar sobre la muestra de la tinta y seleccionar por sí mismo una Tinta Color Engine.

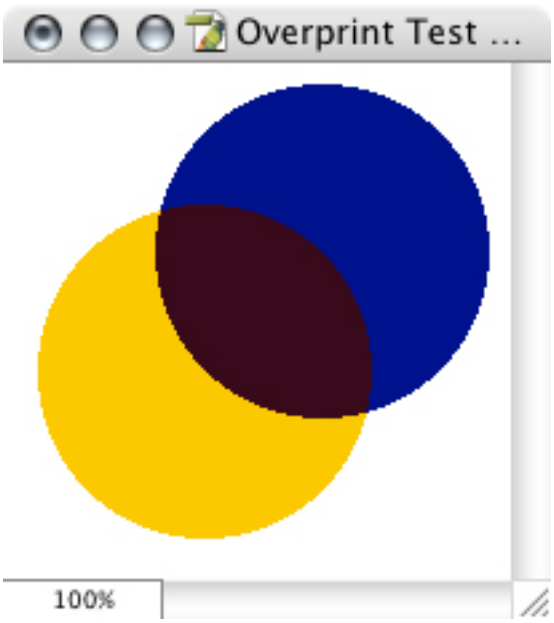
Secuencia de Sobreimpresión: Pulsar y arrastrar las muestras de tinta para modificar su secuencia (leer más sobre *la secuencia de sobreimpresión*).

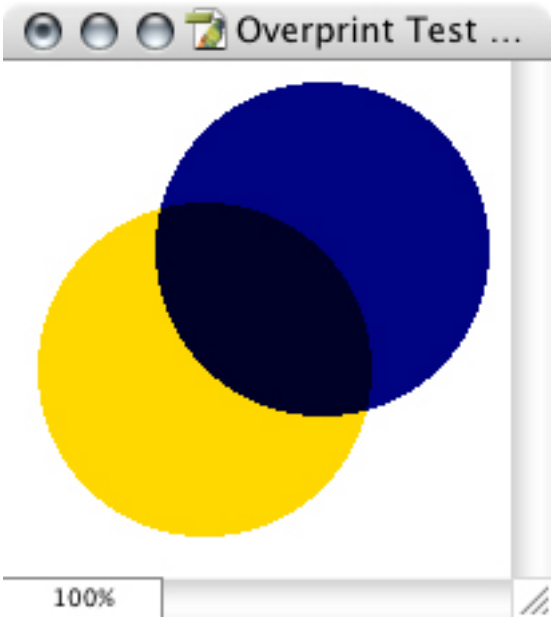
7.4 Color Engine y Precisión de Color

7.4.1 Tintas Color Engine

La reproducción en color de un documento con Tintas de Pantalla es mucho más precisa que la reproducción en color de los Canales Directos.

PANTONE 109 C encima de PANTONE Reflex Blue. La imagen de arriba utiliza canales directos, la imagen de abajo utiliza tintas de pantalla. Observar como los Canales Directos muestran una extraña dominante de color rojo en el área de la sobreimpresión.





Para presentar los Canales Directos en sobreimpresión, las Herramientas de Tinta utilizan el Kaleidoscope color engine, de Esko-Graphics, que contiene tecnología patentada para predecir la apariencia de cualquier combinación de tintas especiales en sobreimpresión.

Perfiles de tintas Color Engine Para hacerlo con precisión, el motor de Color Engine requiere un perfil de tinta para cada tinta especial involucrada. Este **perfil de tinta Color Engine** contiene datos de mediciones espectrales de una tinta en varias situaciones de sobreimpresión.

Ink Tools for Adobe Photoshop se entregan con dos Libros de Tintas Color Engine:

1. Proceso. Que contienen los Perfiles de Tintas Color Engine para Cian, Magenta, Amarillo y Negro.
2. PANTONE Solid Coated. Que contienen los Perfiles de Tintas Color Engine para todas las tintas de la guía PANTONE Solid Coated (edición 2000).

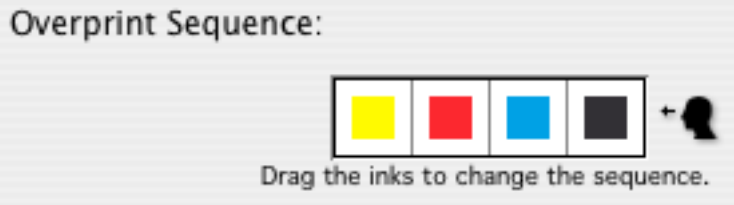
Perfiles de Tinta personalizados Si se desean utilizar otra tintas (tintas personalizadas), se deben crear perfiles de tintas adicionales. Se puede realizar con la aplicación de Esko-Graphics **Color Engine** que funciona sobre Windows. Color Engine guarda todos sus perfiles de tintas y otros datos, en una carpeta especial llamada `BG_DATA_CMS_V010` en el ordenador Windows. Para utilizar los perfiles de tintas adicionales que haya creado en Color Engine:

1. En el ordenador Windows, comprobar que la carpeta BG_DATA_CMS_V010 esté compartida.
2. En el Mac, conectar con el ordenador Windows utilizando compartir archivos Windows (SMB) y activar la carpeta BG_DATA_CMS_V010.
3. Vaya a *Configuración de Ink Tools* y especifique la carpeta conectada como **Carpeta de Datos Color Engine Personalizada**.

7.4.2 Secuencia de Sobreimpresión

La apariencia de un color composite en una prensa depende del orden en el que las separaciones se imprimen una sobre otra. 50% warm red, impreso encima de 100% negro, tiene un aspecto diferentes de 100% negro impreso encima de 50% warm red.

Para la reproducción más precisa en color de las Tintas de Pantalla, Color Engine (ver también *Tintas Color Engine*) precisa conocer el orden en el que las tintas se sobreimprimirán. Por este motivo puede especificarse la secuencia de sobreimpresión cuando se definen las tintas de pantalla:



En la impresión sobre la superficie colocar la tinta que se imprime primero a la izquierda y la tinta que se imprime la última a la derecha. Con la impresión invertida (impresión por detrás en un material transparente) colocar la tinta que se imprime primero a la derecha y la tinta que se imprime la última a la izquierda.

Cuando se definen las Tintas de Pantalla, la secuencia de sobreimpresión afectará el color mostrado, donde se sobreimprimen dos o más tintas.

También se puede definir la secuencia de sobreimpresión en el filtro InkSwitch. En este caso la secuencia de sobreimpresión afectará las separaciones que son generadas por el filtro InkSwitch. Cuando se cambia la secuencia de sobreimpresión, InkSwitch generará separaciones ligeramente diferentes, para compensar la apariencia ligeramente diferente de las tintas cuando se sobreimprimen.

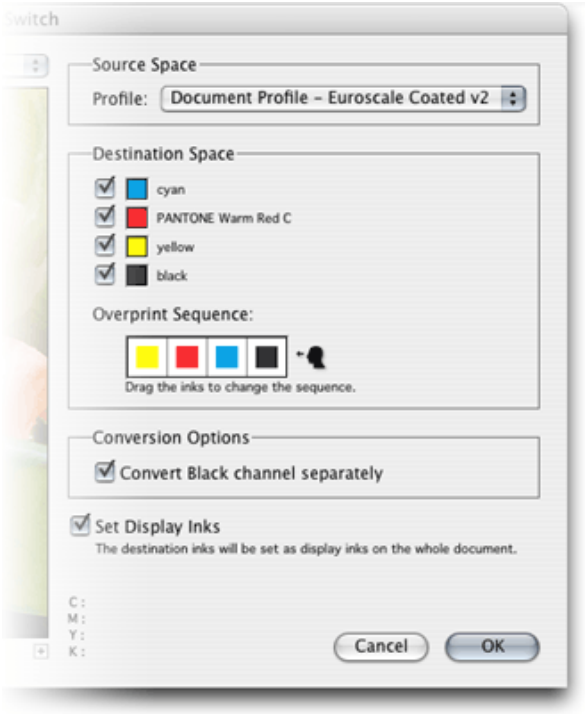
8. El Filtro InkSwitch

InkSwitch es un filtro que re-separa automáticamente una imagen CMYK a cualquier conjunto de dos, tres o cuatro tintas especiales. Las separaciones son ajustadas automáticamente para conservar la apariencia de la imagen CMYK original, tanto como sea posible.

8.1 El Diálogo de InkSwitch

Para abrir el diálogo del filtro InkSwitch, seleccionar **Filtro > DeskPack > InkSwitch** desde el menú.

8.1.1 Parámetros InkSwitch



Los parámetros de InkSwitch se encuentran a la derecha del **diálogo de InkSwitch**. Puede restablecerlos a los parámetros predefinidos, manteniendo pulsada Opción y haciendo clic en el botón Cancelar.

Espacio de Origen, Perfil: Aquí se puede elegir el espacio de color para el que se prepararon las separaciones originales. Las separaciones originales de la imagen y este perfil, componen la apariencia de la imagen original. Este es el destino que debe igualar InkSwitch.

Se dispone de tres opciones:

1. Perfil de documento: Utilizar el perfil de color que está añadido en el documento como espacio de color de origen. Esta opción es el valor predefinido, pero solamente está disponible si el documento tiene un perfil incorporado y sin tintas de visualización.
2. Perfil CMYK de Trabajo: Utilizar el Perfil CMYK de trabajo, configurado en los Parámetros de Color de Photoshop.
3. CMYK Color Engine: En lugar de utilizar un perfil, usar las cuatro tintas de proceso Color Engine para generar la apariencia de la imagen original. Por medio de esta opción se puede evitar que InkSwitch compense en las separaciones, las diferencias no deseadas en las tintas de origen y de destino.

Si ya existen Tintas de Pantalla definidas, la opción 2 es seleccionada automáticamente, lo que permite aplicar InkSwitch desde CMYK a tintas especiales, incluso después de que dichas tintas especiales se hayan definido como Tintas de Pantalla.

Espacio de Destino

Tintas: Elegir las tintas para las que desea generar las separaciones. Pulsar sobre las muestras de tinta para seleccionar otra *Tinta Color Engine*.

Si se desea generar una imagen con menos de 4 tintas, se pueden desactivar algunos de los canales de salida en el diálogo de InkSwitch. El canal desactivado quedará vacío e invisible, InkSwitch hará coincidir la imagen original con el resto de las tintas, lo mejor posible.

Secuencia de Sobreimpresión: Aquí debe especificarse en que orden se imprimirán las tintas. La secuencia de sobreimpresión afectará la visualización del resultado, pero también afectará a las separaciones que se calculan.

Convertir el Canal Negro por separado: Cuando esta opción está activada, InkSwitch convertirá el canal negro independientemente de los otros tres canales. Utilizar esta opción para evitar que el detalle desde el canal negro sea transferido a los otros canales o viceversa. Esta opción puede generar una dominante de color en las sombras, si la 4 tinta de destino no es un negro neutro o un gris oscuro.

Definir Tintas de Pantalla Cuando está activado, las tintas de destino, utilizadas por InkSwitch para crear las nuevas separaciones, también son utilizadas para presentar el resultado. Las tintas de destino serán definidas como Tintas de Pantalla. Para más información consultar *InkSwitch: Definir Tintas de Pantalla*.

8.1.2 Área de Visualización Previa

La parte izquierda del diálogo de InkSwitch muestra una visualización previa.

En el área de la visualización previa se puede ver una visualización previa de InkSwitch. Si se pulsa y mantiene pulsado el botón del ratón en el Área de Visualización Previa, se muestra la imagen original. Pulsando y soltando con el ratón, se puede comparar la imagen original y el resultado del filtro. La imagen original se muestra utilizando el perfil de Origen (vea *Parámetros InkSwitch*) y la imagen de

destino se muestra utilizando las Tintas de Destino. Si ambas imágenes son casi idénticas, ¡InkSwitch ha conseguido un buen resultado!

Canal: Utilizar el selector de canal, para la visualización de un canal único o de todos los canales.

Sugerencia:

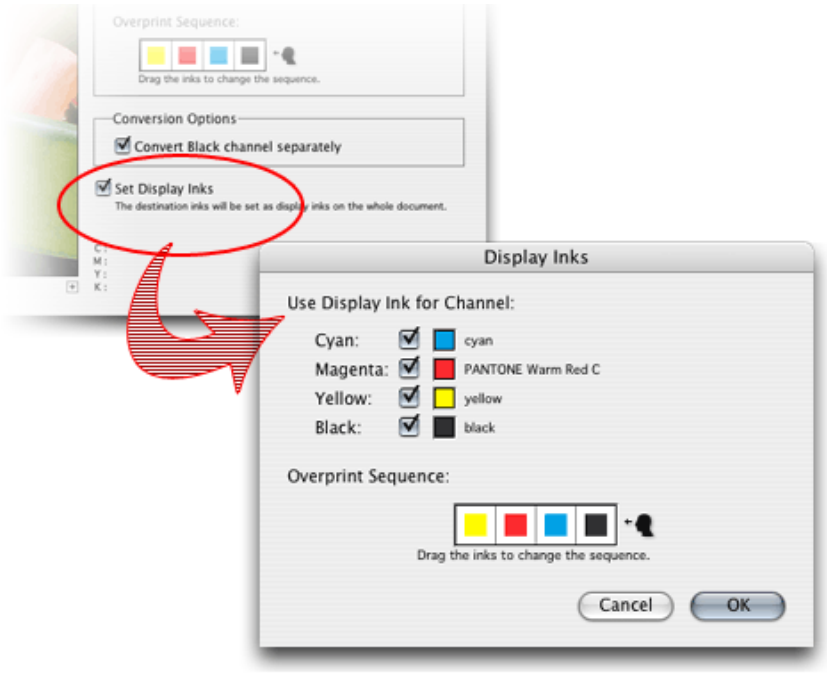
Para mostrar un canal único en color o en escala de grises, ver las Preferencias de Photoshop "Mostrar Canal en Color".

Zoom y Pan: Con los botones de zoom se puede acercar y alejar la imagen. Cuando se ha aplicado zoom sobre una parte de la imagen, pulsar y arrastrar en el área de visualización previa, para desplazar la ventana a otra parte de la imagen.

Valores de Color (densitómetro): En la parte inferior del Diálogo de InkSwitch, una pequeña tabla muestra los porcentajes de color del píxel sobre el que está aplicado actualmente el ratón. La columna de la izquierda muestra los valores originales, la columna de la derecha muestra los valores convertidos.

8.1.3 Definir Tintas de Pantalla

Cuando el filtro InkSwitch es aplicado sobre una imagen (para ajustar las separaciones de la imagen a un conjunto de tintas diferentes) las tintas de destino también pueden definirse como Tintas de Pantalla sobre la imagen. De esta manera, las nuevas separaciones se muestran en las tintas para las que se habían preparado.



Nota:

Cuando InkSwitch es aplicado con menos de cuatro tintas de destino, los canales CMYK que estaban desactivados en el diálogo de InkSwitch se definirán como invisibles (ver *Parámetros de InkSwitch*).

Cuando InkSwitch es aplicado sobre una parte de la imagen (solamente sobre un capa, o sobre una selección de píxeles), las separaciones solamente se recalcularán en la parte seleccionada. Pero las Tintas de Pantalla no pueden definirse para solo una parte de la imagen. Las Tintas de Pantalla afectan la presentación en pantalla de toda la información CMYK en la imagen. En este caso pueden desear desactivar "Definir Tintas de Pantalla" temporalmente, para conservar el perfil original del documento como Espacio de Origen cuando se aplique InkSwitch sobre otras partes de la imagen. Las partes a las que se ha aplicado InkSwitch se mostrarán en colores erróneos hasta que se definan las tintas de pantalla.

8.2 Como aplicar InkSwitch a una Imagen de Capas

Aplicar InkSwitch a una Imagen de Capas

Puesto que Photoshop no permite seleccionar varias capas de una sola vez, no es posible aplicar InkSwitch a una Imagen de Capas de una sola vez, sin compactar las capas. Afortunadamente Photoshop tiene un procedimiento rápido y fácil para repetir el último filtro.

Para aplicar completamente InkSwitch a una Imagen de Capas para un nuevo grupo de tintas:

1. Seleccione la primera capa.
2. Ir al diálogo de InkSwitch y definir las Tintas de Destino deseadas. Asegurarse que "Definir Tintas de Pantalla" está desactivada. Pulse Aceptar.
3. Seleccionar la capa siguiente.
4. Haga clic en **Comando** o seleccione **Filtro** > **InkSwitch** en el menú.
5. Repetir 3. y 4. hasta que se ha aplicado InkSwitch a todas las capas, excepto la última.
6. Seleccionar la última capa para aplicarle InkSwitch.
7. Haga clic en **Opción + Comando + F** o seleccione **Filtro** > **DeskPack** > **InkSwitch**.
8. En el diálogo de InkSwitch, active "Definir Tintas de Pantalla" y haga clic en Aceptar.

Nota:

Después de aplicar InkSwitch a una capa, sus separaciones se recalculan pero continúan mostrándose en CMYK normal. Este efecto puede parecer extraño, puesto que las nuevas separaciones no se han preparado para las tintas de proceso estándar. Sin embargo, después de aplicar InkSwitch a la última capa, las Tintas de Pantalla estarán definidas en el documento completo y los colores se mostrarán correctamente.

8.3 Algunas aplicaciones de InkSwitch

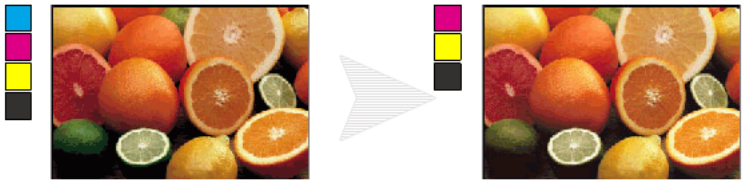
En este capítulo comentamos algunas aplicaciones para InkSwitch en la situación de preimpresión de su empresa.

8.3.1 Reducción de la cantidad de tintas en el trabajo

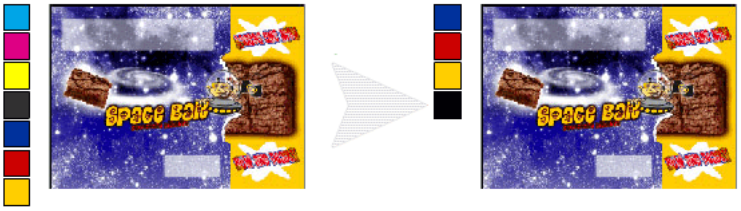
Puede ahorrarse mucho dinero al imprimir un trabajo con menos tintas.

Utilizar InkSwitch para eliminar una o varias tintas de una imagen:

- Eliminar un color de proceso, InkSwitch compensará la separación eliminada, en las otras separaciones.



- Reemplazar un color de proceso por uno de los Colores Directos que ya se utilizan en la línea.



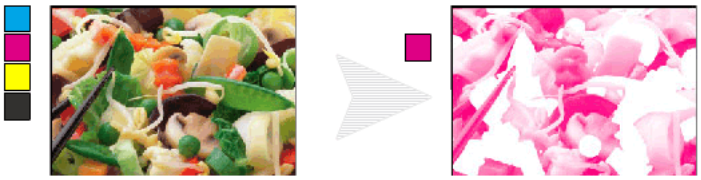
8.3.2 Limpieza de las separaciones para la flexografía convencional

Las planchas de flexografía convencional generalmente no son muy buenas en la impresión estable de los brillos. Algunos brillos se imprimen sucios, otros se imprimen demasiado oscuros (especialmente al avanzar el tiraje en la prensa, cuando las planchas empiezan a desgastarse). Los brillos inestables puede estropear los colores composite y la apariencia general de una imagen. Para evitarlo, los retocadores de flexografía frecuentemente eliminan el componente del tercer color de los diferentes objetos. Se elimina todo el cian de los objetos en "rojo" como los tomates, las naranjas y algunas veces también en los tonos carnosos. También se elimina todo el magenta de los objetos verdes, como las hojas y las manzanas verdes. Para conservar la apariencia correcta del objeto y de toda la imagen, la separación depurada debe ser compensada en las otras separaciones. InkSwitch es muy bueno en este efecto.

Cómo eliminar el cian de los objetos verdes, utilizando InkSwitch:

1. Genere una selección de los objetos verdes.
2. Vaya al Diálogo de InkSwitch.
3. Restablecer las tintas a CMYK normal, sujetando **Opción** y pulsando sobre el botón Cancelar.
4. Desactivar la tinta Magenta.
5. Desactivar "Definir Tintas de Pantalla" para evitar que el Magenta se convierta en un canal invisible. (lea también *Definir Tintas de Pantalla*).
6. Pulse Aceptar.

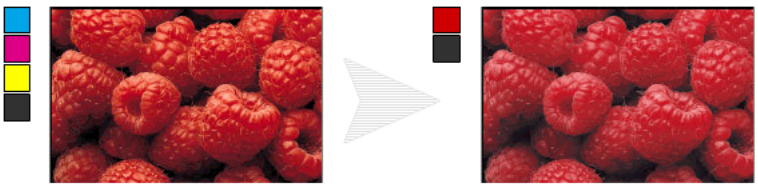
En las áreas seleccionadas, las separaciones serán recalculadas para el Cian, Amarillo, Negro. La separación de magenta se elimina. InkSwitch lo compensará en los otros tres canales y conservará la apariencia original.



Con un procedimiento similar el cian puede ser eliminado de los objetos rojos o el negro puede ser eliminado de otras partes de la imagen.

8.3.3 Reducir sobreimpresiones

Algunos sustratos (como los metálicos) no son muy buenos manteniendo varias tintas superpuestas. Por esta razón los colores que generalmente son impresos en CMYK composite, son sustituidos por un color directo único. InkSwitch puede ser utilizado para volver a separar la imagen CMYK a un grupo de colores directos, creando así una imagen con menos tintas en sobreimpresión:



9. Viewer

Viewer está disponible en Flexotools y en Ink Tools, versión 12.0.211 y posteriores. Para ampliar desde la versión 12.0, puede visitar *https://mysoftware.esko.com*

9.1 Bienvenido a Viewer

Ventajas de utilizar Viewer

Viewer es un visor de separación muy preciso, con muchas herramientas de producción adicionales. Elimina la necesidad de pruebas separadas y ayuda a evitar la confección de las planchas inservibles.

En esta previsualización, se puede acceder a herramientas avanzadas, como Densitómetro.

Para abrir la ventana Viewer, elegir **Archivo** > **Automatizar** > **Viewer...**

9.2 La ventana Viewer

Para abrir la ventana Viewer, elegir **Archivo** > **Automatizar** > **Viewer...**

Al abrir un documento, o cambiar a un trabajo diferente, Viewer (re)calculará la Previsualización. Viewer solo funciona cuando el documento activo es una imagen CMYK o Multicanal, de 8 bits por canal. De lo contrario Viewer mostrará una advertencia "El documento actual no está en modo color CMYK o MultiCanal".

Cuando los cambios se hacen en el documento Photoshop, se debe pulsar el botón **Refrescar** para que los cambios sean visibles en Viewer.

Nota: Viewer tendrá en cuenta la visibilidad de la Capa Photoshop, pero ignorará los parámetros de visibilidad del Canal Photoshop.

Pulsando el botón **Minimizar**, la ventana de Viewer se minimiza, mostrando solo el botón **Maximizar**. Pulsando el botón **Maximizar**, se puede maximizar la ventana de Viewer. Si se elige **Archivo** > **Automatizar** > **Viewer...** se maximizará y refrescará la ventana de Viewer.

9.2.1 Navegación en la Previsualización

La ventana de Viewer muestra la previsualización del documento en el panel izquierdo, y la lista de las tintas utilizadas en el panel derecho de la paleta en su Viewer.

En la parte inferior de la paleta, se encuentra:

1. una herramienta Pan (ver debajo), una herramienta Zoom (ver debajo) y una herramienta Densitómetro (ver *Medir las densidades de las tintas*)
2. un botón para zoom de acercar y de alejar, y un campo que muestra el porcentaje de zoom actual.
3. el botón Refrescar.
4. el botón Minimizar.

Acercar- alejar

Para aplicar el zoom de acercar sobre la paleta de Viewer, seleccione la herramienta zoom y pulsándola, la visualización se acercará tomando el punto pulsado como punto central.

Para alejar, haga clic y mantenga presionada la tecla ALT y la vista se alejará usando el punto en que se hizo clic como punto central.

También puede arrastrar un rectángulo para acercar y la nueva ventanilla será la coincidencia más próxima al rectángulo que arrastró.

También se pueden utilizar los accesos directos predeterminados de Photoshop: cmd-0 para ajustar la imagen en la ventana, cmd-1 para definir el factor de zoom a 100%.

Para bascular la vista, seleccionar la herramienta Pan o mantener pulsada la barra de espacio y arrastrar una línea en el panel de previsualización. La vista moverá la dirección y la longitud de la línea que arrastra.

9.2.2 Separaciones

En la lista Tinta puede:

- Pulsar el icono del ojo, delante de un nombre de separación/color, para mostrarlo u ocultarlo.
- Pulse + Alt en un botón de ojo para ocultar rápidamente el resto de las separaciones y trabajar en el modo separación individual. Pulse + ALT el mismo botón de ojo, para ver de nuevo todas las separaciones.
- También se puede utilizar los accesos directos de Photoshop: Cmd-2 para mostrar todas las separaciones, y Cmd-3 para mostrar sólo la primera separación, Cmd-4 para la segunda, etc.
- Pulsar doble en una tinta para abrir la ventana **Tintas de Pantalla** (para tintas CMYK) o el diálogo **Color Directo** para colores directos. Ver *Tintas de Pantalla* en la página 27 o *Colores Directos* en la página 45

Si solo se selecciona una tinta, se puede elegir en el menú desplegable de la sección Separaciones, si se desea ver la separación individual

- en RGB, usando el color real
- en escala de grises, ya que la imagen puede aparecer sobre película / plancha
- en escala de grises pero invertida

Colores Directos

Los colores directos se muestran con precisión en Viewer. Como predeterminado, la definición de color de los colores directos está definida por el valor LAB de la tinta sólida, según Photoshop. Sin embargo, cuando sea posible Viewer usará la información de tinta de Color Engine, ofreciendo la precisión de color de Color Engine.

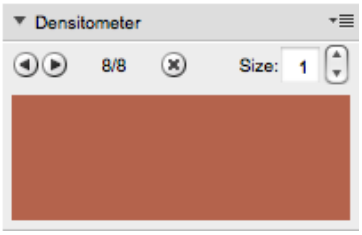
- Los colores de las tintas Photoshop Pantone Coated y Pantone Uncoated se igualan automáticamente con su equivalente Tinta Color Engine
- Si un nombre de color directo coincide con el nombre de una tinta en el **Libro de Tintas Preferido**, se usa aquella tinta correspondiente. El **Libro de Tintas Preferido** se puede definir en **Archivo** > **Automatizar** > **Configuración de Herramientas de Tinta**
- Se puede reemplazar manualmente una tinta, por una tinta de Color Engine, pulsando doble en el parche de color delante del nombre de canal, y seleccionando un libro de tintas y una tinta. Si se pulsa Aceptar, cambiará el nombre y color del Canal Photoshop.

Seleccionando **Añadir Canal Directo...** desde el menú desplegable de sección separación en Viewer, se puede añadir inmediatamente un color directo Color Engine (en lugar de añadir primero un canal en Photoshop, y después reemplazar el color directo por la tinta correcta Color Engine).

9.2.3 Medir las densidades de las tintas

Densitómetro

En el medio del lado derecho de la ventana Viewer, se puede ver la sección Densitómetro. Se puede mostrar u ocultar la sección, pulsando el triángulo que tiene delante.



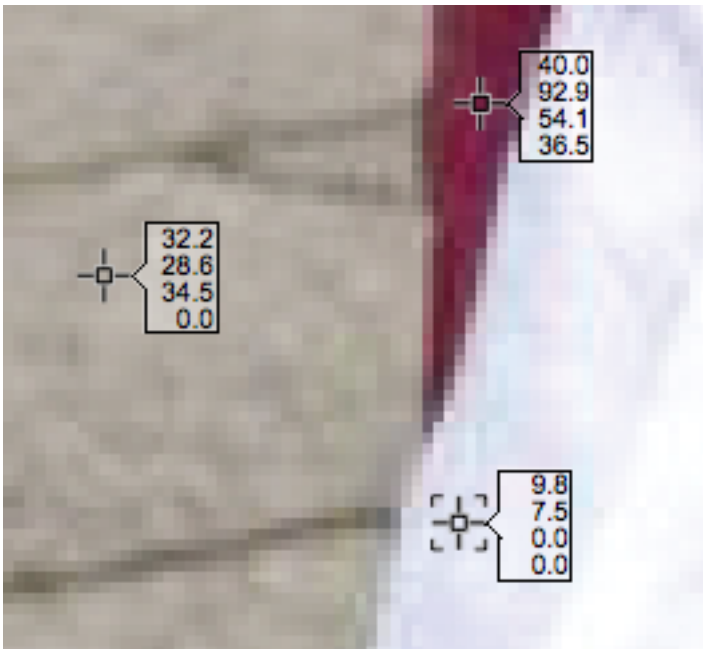
- Seleccionar la herramienta **Densitómetro**, pulsar en un área del documento, para medir las densidades de la separación en aquella área.
  Cada vez que se pulsa, se define un nuevo punto de medición. Las densidades se muestran en la parte derecha de cada separación, y el parche de color en la sección Densitómetro muestra el color medido.
- Utilizar los botones de flecha izquierdo y derecho, para navegar por los diferentes puntos de medición. Se mostrarán sus correspondientes densidades y parche de color

> **Nota:** Si se está usando el zoom de acercar y se navega a un punto de medición externo a la ventana de Viewer, la Previsualización se desplazará para mostrar el punto de medición seleccionado.

- Pulsar el botón **Eliminar** (X) o usar Retroceso para borrar el punto de medición actual.
- Cambiar el **Tamaño** del punto de medición actual, pulsando en la flecha arriba y abajo. Si el tamaño está definido como p. ej. 3, el densitómetro tomará la densidad promedio en un área de 3 x 3 píxeles.

> **Nota:** Al crear un nuevo punto de medición, se usará el Tamaño actual.

- Seleccionar: **Mostrar burbujas** para mostrar las densidades medidas, junto a cada punto de medición.



Cuando se está en previsualización **Impresión Flexo** o **Plancha Flexo**, la burbuja mostrará un punto negro junto a la densidad de los canales con un porcentaje igual o superior al porcentaje del primer punto.

Las densidades de las separaciones que no son visibles, se muestran agrisadas en las burbujas.